2002年まで待たない。

VIRTUA STRIKER 3

ゲームセンターで一足早く盛り上がれ!
バーチャストライカー3、ついに登場。

バーチャストライカー3 発売記念プレゼントキャンペーン

クイズに答えて、サッカー観戦グッズを当てよう!

賞　品

Aコース	ビクター32型大画面テレビ AV-32AD1(専用台付き)	1名様
Bコース	ビクターハイブリッドレコーダー HM-HDS1	1名様
Cコース	スカイパーフェクTV！専用チューナー&アンテナセット※	3名様
Dコース	オリジナルサッカー観戦グッズセット	100名様
ハズレた方にも、さらにWチャンス!	バーチャストライカー3　オリジナルスポーツタオル	333名様

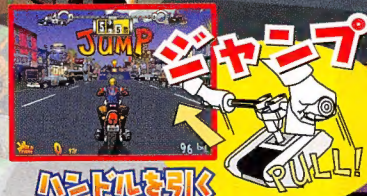
クイズ ゲームセンターで大人気の本格的サッカーゲーム、バーチャストライカーシリーズの最新作といえば?
バーチャストライカー○ (○の中に数字を入れてください)

キャンペーン期間 4月25日(水)～6月24日(日)　※当日消印有効　※当選の発表は発送にかえさせていただきます。

応募方法 官製はがきにご希望のコース名・住所・氏名・年齢・性別・電話番号・Eメールアドレスをご記入のうえ、キャンペーン事務局宛にお送りください。本製品設置店に備え付けのはがきや、インターネットでも応募できます。<http://www.virtua-striker.com(携帯端末対応)>

※Cコースご応募の方へのご注意○スカイパーフェクTV!への新規加入希望者の方に限ります。○午後1時～2時に太陽が見通せる場所(南南西)にアンテナを設置できる方に限ります。○アンテナ設置工事が必要な場合、工事費は当選者のご負担となりますので、予めご了承ください。○ご利用にあたっては、スカイパーフェクTV!との所定の加入契約手続きが必要になります。(当選者が20才未満の場合、親または保護者の同意書が必要です。)

本キャンペーンに関するお問い合わせは、(株)セガ　バーチャストライカー3キャンペーン事務局　03-5737-7545

フィールド
WILD RIDERS™
ワイルドライダーズ
アメコミの世界を大逃走!
New Century Pk
1/2 MILE
RIGHT LANE
EXIT ONLY
ジャンプ
JUMP
PULL!
ハンドルを引く
スライド
PUSH!
ハンドルを押す
派手なバイクアクションが楽しい
アメコミテイストたっぷりの
痛快アクションゲーム登場!!
SEGA® 株式会社セガ
本社3号館 〒144-8532 東京都大田区東糀谷2-12-14 電話 03(5737)7539(国内販売部)
セガのインターネット・ホームページ「SEGAエンターテイメント・ユニバース」
最新アミューズメント情報をご紹介。
SEGA ENTERTAINMENT UNIVERSE
http://www.sega.co.jp/
©SEGA/WOW ENTERTAINMENT INC.,2001
WOW ENTERTAINMENT
NAOMI™ 2

CGイラスト／CGデザイナー科　大倉基裕

全日制 ゲーム・クリエイター学部

CGデザイナー科　2年　あらゆるゲーム映像を創りたい!

2D、3D問わず、マルチでドラマチックな画像を創造できるグラフィック・デザイナーをめざします。理解しやすいコンピュータ・グラフィックス技術と最新のCG映像デザインが伝統と実績の設備で学習できるので、プロとしてすぐに活躍できます。

キャラクター・デザイン科　2年　魅惑の登場人物を生み出したい!

キャラクターはゲームのカナメ。その大切なキャラ創造を学ぶのがこの学科。本学院のアニメ・キャラ造形の技術と実績を盛り込んだ独自のカリキュラムとコンピュータを駆使した合理的な学習で、パイオニア・メリットが期待できる新世紀のキャラ・デザイナーを育てます。

ゲーム・デザイナー科　2年　ゲーム・デザイナーになりたい!

魅力あるゲームの世界を追求するゲーム・クリエイター。発想力で勝負する仕事。ドラマづくりの既成概念を打ち壊して自由な発想でゲームのルールを構築するために、ゲーム映像とゲーム・コンテンツの技法を中心に学びます。

ゲーム・アニメシナリオライター科　2年　クライマキシムなドラマを創りたい!

21世紀に新次元のメディアとして、さらなる発展が期待されるゲーム界。まばゆいばかりのストーリーを創作できなければ本物のゲーム・シナリオライターとはいえません。学院が今まで培ってきたすべてのアニメ&映像のドラマ制作教育のすべてがゲームに生かされています。

サウンド・ディレクター科　1年　サウンド・ディレクターになりたい!

ゲームに臨場感を加え、ユーザーの感性を刺激し、ゲームの面白さを倍増させるサウンド。デジタル音響システムとミュージック・メソッドを贅沢に駆使した教育システムが、第一線のゲームサウンド・ディレクターを育成します。

グローバルなデジタル・アーティストをねらう!!

平成13年3月卒業生の就職・デビュー率

12年3月卒業生の101.2%に続き

(100%を超えているのは、1人で2社以上合格した生徒さんがいるためです。)

進路相談室を常設

東京校にて相談受付中! お気軽にお越しください。

「進路」といえば、入学希望の方は出願、在校生の方は就職。この2つの大抵の悩みにお答えするのが「進路相談室」です。

【設置場所】東京校・教務館
【受付】(月)～(金) 10:30～16:30

只今、入学案内書ご請求の方全員YAGオリジナル下笠美穂イラスト「ぷくぷくシール」プレゼント中!

- ●CGクリエイター専科
- ●ゲーム・クリエイター専科
- ●キャラクター・デザイナー専科※
- ●デジタル・コミック専科※

※は平成13年10月開講です。

東京校／大阪校　修学1年　夕食付(無料) 18:30～20:30

一日体験入学・学院説明会・進路相談会ご参加の方全員に プレゼント
200万円 YAGリリーフ保険カード

全国の各校にて毎月開催

- 5/13 (日) 仙台校・札幌校・広島校
- 5/20 (日) 大宮校・大阪校・名古屋校
- 5/26 (土) 福岡校
- 5/27 (日) 東京校

学院 無料 説明会

全国の主要都市にて開催

- 5/26 (土) 京都市
- 5/27 (日) 豊橋市・神戸市・鹿児島市

学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校 〔CG-ARTS協会認定〕
YAG 代々木アニメーション学院®

社団法人日本映画テレビ技術協会員・財団法人日本視聴覚教育協会員・社団法人日本漫画家協会員・日本映画録音協会員・日本映画照明協会員・日本映画撮影監督協会員

お申し込み・お問い合せ　ACCESS DE SUCCESS

フリーダイヤル 0120-310-042 (才能を世に) 携帯・PHS OK!
FAX 0120-310-595 (才能すごくいい)
URL http://www.yag.ac.jp/ E-Mail yag_info@po.sphere.ne.jp
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-ARC-4 代々木アニメーション学院

※ハガキ・FAX・Eメールでお申し込みの際は①住所 ②氏名(フリガナ) ③TEL ④年齢 ⑤学年(職業) ⑥希望学科(ある場合) ⑦ご希望の内容を明記してください。

学費は「国の教育ローン」をどうぞ　教育ローン係 TEL03-3376-9071

▶学院に関する資料請求はお近くのローソンにある からでもお申し込みできます。(一切無料)　マチのほっとステーション LAWSON

CONTENTS

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌 月刊アルカディア

2001.6 No.13

タイトルロゴ&表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）
Illustrated By K.Okawara

発売元：(株)バンプレスト　開発・販売元：(株)カプコン

発行所/株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
☎03-5433-7850（営業部）
☎03-5433-7156（編集部）

1周年のご挨拶

月刊アルカディアは、この度創刊1周年を無事に迎えることができました。これもひとえにご愛読いただいている読者の皆さまと、話題性のあるゲームを提供していただいているゲームメーカー様、そして全国のオペレータ様のおかげだと思っております。

この1周年を記念して日頃お付き合いのあるゲームメーカー様より数多くのプレゼントをいただきました。ということで、大放出いたします！

あと、今月から編集長が代わりましたので、ひとまず挨拶を。「皆さん、アルカディアを買ってください！ 買っていただけないと、また無くなっちゃいます」ってことで一生懸命業界貢献を目指し、読者に喜ばれる本作り心がけますので、今後ともよろしくお願いいたします。

（小誌編集長　猿渡雅史）

NO.15 ドリラーTシャツ-B 1名様

NO.16 ドリラーTシャツ-C 1名様

ヒットメーカー様ご提供

NO.23 ヒットメーカーTシャツセット 1名様
●クラッキンDJ Tシャツ
●ダービーオーナーズクラブ ストラップ

NO.24 オラタンフィギュアセット 1名様
●フェイエン ザ ナイト フィギュア
●テムジン ウインターホワイトバージョン

NO.14 ドリラーTシャツ-A 1名様

NO.17 ドリラーTシャツ-D 1名様

NO.20 ドリラーポスターセット 10名様

NO.21 ヴァンパイアナイトポスター 5名様

NO.22 ナムコぬいぐるみセット 2名様
※セットの内容は写真とは異なる場合があります。御了承ください。

NO.18 ドリラーCDケース 3名様

NO.19 ドリラーAOUセット 5名様
●封筒＆トレカ

ナムコ様ご提供

NO.25 オラトリオタングラムVer.5.66ポスター 2名様

NO.26 エアトリックスポスター 3名様

プラネット出版様ご提供

ファーストスマイル様ご提供

ビスコ様ご提供

NO.28 婆裟羅基板 1名様

ワウ エンターテイメント様ご提供

NO.29 GGXボーカルアルバムセット 1名様
●「GUILTYGEAR X RISING FORCE of GEAR Image Vocal Tracks ~side I ROCK YOU!!~」
●「GUILTYGEAR X RISING FORCE of GEAR Image Vocal Tracks ~side II SLASH!!~」
●「GUILTYGEAR X RISING FORCE of GEAR Image Vocal Tracks ~side III DESTROY!!~」

NO.30 SNK CHARACTERS2 5名様

NO.27 ワウポスターセット 1名様
●ジャイアントグラム2000 ポスター ●セガ ストライクファイターポスター
●ゲットバス ポスター ●セガ マリン フィッシング ポスター
●ああ！女神様 闘う翼とともに ポスター

編集部提供

NO.35 プレイステーション2本体 2名様

NO.37 特製QUOカード 10名様

NO.38 リッジVキックボード 1名様

NO.39 攻略ビデオ 10名様
●プラネットハリアーズライターズリプレイビデオ

NO.36 ドリームキャスト本体 4名様

NO.31 浅井裕子サイン色紙 3名様

NO.32 パーキッツサイン色紙 3名様

NO.33 新堂敦士サイン色紙 3名様

NO.34 ポップン寄せ書き色紙 1名様

読者の皆様に感謝の気持ちをこめて総勢122名様にプレゼント!!

応募の決まり

6月号の186ページにあるアンケートハガキに必要事項と希望するプレゼント番号を記入のうえ、奮ってご応募ください。たくさんのご応募をお待ちしております。なお、当選者はプレゼントの発送をもってかえさせていただきます。
※プレゼントの発送には1カ月～2カ月ほどかかることがありますので御了承ください。

締切
平成13年 5月16日（月）
当日消印有効

ーマーになろう!!

ゲームが上手ければ、就職できる時代が到来する!?

例えば単純な話、駆け足が速い人が陸上スポーツなどでその能力を活かし、スポンサーを見つけ生活している。想像力が豊かな人は、それを表現することで生活している。その手段が違えば、文筆家や画家、漫画家、映画監督……世間的な呼ばれ方は様々だ。

釣りや麻雀、ゴルフだって、オヤジの娯楽ととられがちだけど、それを極めれば、プロとなって生活することも夢ではない。

将棋やチェスなど、知的なゲームにもプロの世界がある。では、ビデオゲームの世界は現在どうなっているのだろうか?

様々な課題はあるものの、今現在、世界的に「プロ」のゲーマーが登場しようとしている動きがある。しかし、その土台となるべきゲームのプラットフォームは、PCのネットワークゲームが中心となっている。

では、国内にもプロゲーマーへの道は、開けつつあるのだろうか? そして、我らがアーケードゲームでプロになることはできるのだろうか!?

今回の特集は、これらの動きを探っていこうと思う。

キミもプロゲ
ゲームで生活できる日が来る!?
プロゲーマーになれますように
普通自動車第一種
文部省認定 GAMER検定
文部省認定 弾幕検定
現在 バーチャ7 初段を目指して 学習中

プロゲーマー先進国の実態

プロゲーマー。そんな肩書きを持つ人たちが、海外ではすでに存在している。PCのネットゲームが盛んな韓国やヨーロッパでは、PCゲームは「eスポーツ」と呼ばれる競技。遊びではなく、技術を競うものと考えられているのだ。まずは、実際に活躍しているプロゲーマーの様子を知らないとね。

プロリーグのしくみ

ゲームプレイヤーのプロ化が、最も進んでいる韓国。今のところ、ゲームのプロリーグが存在するのは、世界でも韓国だけ。大会を開催する「リーグ」。選手たちが所属する「球団」。そんな組織を中心に、プロゲームリーグが組織されている。プロの試合中継は、日本のプロ野球やJリーグのように、テレビの人気番組なのだ。ちなみに韓国では今、人気シミュレーションゲーム『スタークラフト』に代わるタイトルを模索中なんだそうな。

年間費
参加費

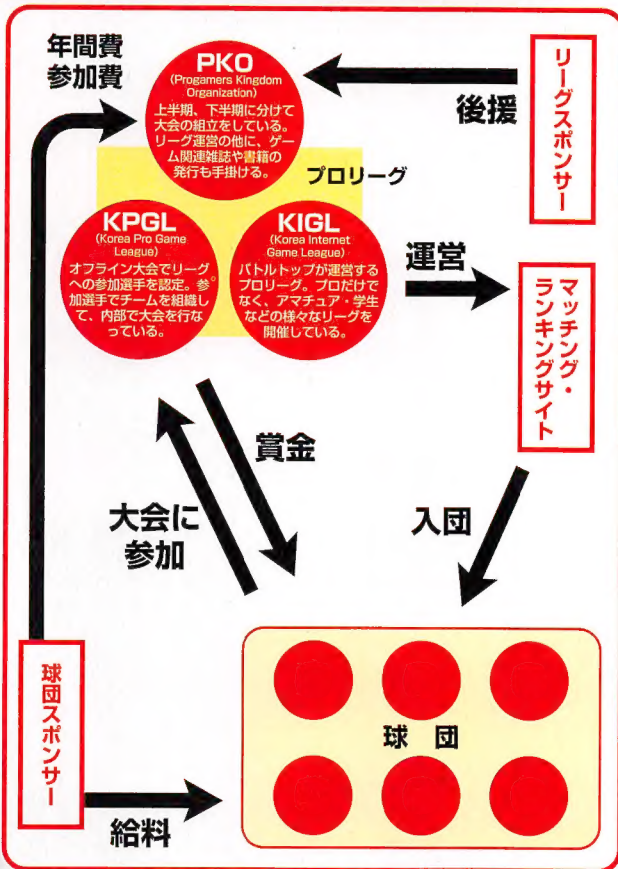
プロリーグ

PKO
(Progamers Kingdom Organization)
上半期、下半期に分けて大会の組立をしている。リーグ運営の他に、ゲーム関連雑誌や書籍の発行も手掛ける。

KPGL
(Korea Pro Game League)
オフライン大会でリーグへの参加選手を認定。参加選手でチームを組織して、内部で大会を行なっている。

KIGL
(Korea Internet Game League)
バトルトップが運営するプロリーグ。プロだけでなく、アマチュア・学生などの様々なリーグを開催している。

リーグスポンサー
後援
運営
マッチング・ランキングサイト
賞金
大会に参加
入団
球団
球団スポンサー
給料

●プロリーグ
ゲーム大会の企画・運営を行なう組織。リーグは多数あって、それぞれに運営形態や性格が異なる。今季活動を行なう予定があるのは、図にある3つ。複数のリーグが、共同で大会を開催することもあるようだ。

●球団スポンサー
球団を運営する企業。リーグに、入会費・参加費を支払って大会に参加する。支払う金額は日本円にして、入会費2000万。参加費は数百万ほど。ひとつの大会に参加するために、一時的に作られるチームもあるようだ。

●リーグスポンサー
リーグの開催する大会の運営や、賞金をバックアップするスポンサー。大会毎にスポンサーが付いて、大会名に社名が冠せられることが多い。スポンサーのほとんどは、通信会社やパソコン関係の大手企業。

●マッチング・ランキングサイト
オンライン上で、プレイヤーの対戦組み合わせや順位付けをするサイト。会員になれば誰でも参加が可能。バトルトップのように、リーグが運営することも多い。大会の多くはインターネットテレビ(※1)で中継される。

●球団
企業が選手を抱えて、創設するゲームチーム。球団(※2)に所属している選手を、一般に「プロ」と呼ぶ。球団内に一軍・二軍が存在。大会に出場できるのは一軍のみ。中には、個人経営のPC房お抱えのプロ(※3)もいるらしい。

※1　インターネットテレビ：パソコンのインターネット回線で流される番組。インターネット環境の整った韓国では、ごく普通のテレビのような感覚で視聴されている。
※3　球団：球技ではないが、他のプロスポーツに倣ってこう呼ばれているようだ。あるいは、マウスの球か、弾丸に関係があるのだろうか……。
※2　PC房おかかえのプロ：大手でもなんでもない小さなPC房でも、専属プロがいることも珍しくない。店の中に寝室まであるとか。

プロリーグの誕生

プロゲーマー誕生には、インターネット環境の発達が大きく関わっている。韓国では、国家が積極的に通信速度の早いADSLを整備していることも大きな要因だろう。その後に登場したのが、PC房と呼ばれるPCルーム。韓国ではメジャーな施設で、ひとつの通りに複数の店舗が密集している場所もある。しかし初めは、日本と同じようにインターネットカフェとして営業されていたようだ。

実はプレイステーションなどの家庭用機は、韓国では普及していない。インターネットの普及で、ネットゲームという遊びを手に入れた少年達は、学校帰りにPCルームに通うようになった。利用者層が社会人から青年たちへと代わったことで、ゲーム色の強い「PC房」になったのだ。

プレイ人口が増えると、プレイヤーの要望を受けて、店ごとにイベントや、大会が開催され始めた。この状態って、日本のゲームセンターに似てるよね。

でも、ここからが日本と違ったところ。PC房のひとつが、インターネットでのランキング・マッチングサービスサイト「バトルトップ」を開設したのだ。プレイヤー同士を引き合わせて、その結果を随時ランキングに反映させる。このシステムの登場で対戦熱がさらに盛り上がったのは、当然のことだろう。後を追うように、同様のサイトが次々に増え、オンラインによる予選。上位者によるオフライン大会が開催された。大会がテレビで取り上げられるようになると、徐々に世間の関心も高まっていった。

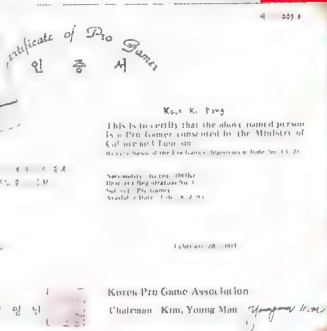
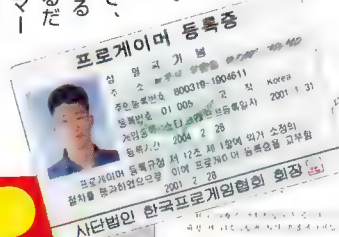
そして、2000年1月。定期的、長期的な大会開催の需要を受けて、ついにゲームリーグ「KIGL」が創設される。同時に21の企業が名乗りを上げ、球団を設立。そして、初のプロゲーマーとなる51人の選手が誕生したのだ。

韓国のPC房。未来的な印象を受ける不思議な空間だ。ちなみに、利用料金は1時間あたり250円ほど。日本では東京の大久保に、本場のPC房がある。青くライトアップされた部屋に整然とPCが並ぶ、まさに「サイバースペース」といった場所だ。

テレビでの試合中継の様子。「K1」ばりに派手な入場のある番組もある。KIGLは、なんと専用のスタジオまで持っているのだ。

なんと、ゲーマーのライセンス!?

ゲームの腕も才能。そんな考えからして、日本と海外の人々のゲームに対する意識は違う。ゲームが上手いことは、ひとつの技術として普通に認められているのだ。なんてったって、政府公認機関「KPGA（Korea Pro Game Association）」が、プロゲーマーのライセンス（必ずしも取得しなければいけないものではない。身分証明書のようなもの）を発行しているくらい。さらに、アマチュアリーグで良い成績を修めれば、大学へ奨学生として入学さえ可能。ケーブルTVの発達した韓国では、彼らの試合の模様は毎日のように放送される。CMに出ているプレイヤーまでいるのだ。リーグができたばかりなので、彼らの年齢は若く、20代前半の選手がほとんど。しかし、収入は年収にして1200～1500万円。これは、大卒者の初年の年収に並ぶ額だ。さらに人気プレイヤーともなれば、大企業の次長クラスの2000～4000万円を稼ぐ。もちろん、賞金やCM出演料で、もっと稼いでいるプレイヤーもいるだろう。プロゲーマーは社会的地位を持つ、歴とした職業なのだ。

※韓国は物価が安い（100ウォンは約10円）。参考までに、ビール160円、タバコ110円、CDは1,300円ほどで売られている。

これが、プロゲーマーの認定証とライセンスだ。これを貰うには、筆記や実技の試験をクリアしないとダメ。

人気ゲーマーのコメント

韓国通信フリーテル
Magic NS所属
リ・ジ・フン選手

去年の世界大会に各国のゲーマーが集まったのを見て、私は本当に驚きました。言葉が通じなくても、他国の友人たちと共に競えるのが、eスポーツの素晴らしいところです。

しかし、プロの世界では、実力だけが自分を認めさせる唯一の道具です。遊びとは異なり、ゲームの勝敗にも重い責任が伴ないます。

もうすぐ日本にもプロゲーマーが誕生するかも知れないと聞いて、早く対戦してみたい気持ちでいっぱいです。国とチームの名誉をかけて、勝負できる日を楽しみにしています。

日本のゲーマーのみなさん、FIGHTING!!

夢の世界のシビアな現実

「ゲームしているだけなのに」、なんて羨ましく思ったかも知れないけど、そこはそれプロの世界。球団によって異なるが、毎週、一軍二軍の入れ替え試験。戦績が悪ければ解雇。そもそも、スポンサーが降りたら球団は解散。なんとも厳しい世界なのだ。ちなみに、サッカーや野球ほどには選手たちの知名度は高くないようだ。リーグも選手も誕生したて。まだ成長中のジャンルなのだ。

アメリカ・ヨーロッパ

日本でもアメリカ合衆国とヨーロッパ諸国のさまざまな情報が氾濫している。だが、ことゲームになると、案外知らないことに驚いたりしないだろうか？「これらの地域ではプロゲーマーが存在しているのか？」「プロフェッショナルとして、どんな形で金銭を稼いでいるのだろうか？」韓国の例とは違った、欧米諸国ならではのプロ形態が存在しているはず。それはプロゲーマー誕生前夜の日本にとって、有益なテストケースとなるはずなのだ。

アメリカにあるのか？ゲーマーズ・ドリーム!?

アメリカにもプロゲーマーは存在している。全米各地でPCゲームにカードゲーム、そしてアーケードゲームなどさまざまな大会が行なわれており、その「賞金」を稼ぐのがアメリカン・プロゲーマーのスタイルである。

大規模な大会だと200万円以上もの優勝賞金が手に入るという。では、賞金だけで生計が立てられるのか？

答はノー。アメリカほどの広大な国では、その移動だけで莫大な費用と労力がかかってしまう。個人で背負い込むには非常に厳しい条件なのだ。

実際はスポンサーのサポートを得たプレイヤーがプロとして生活しているが、それはごくわずか。夢を掴む地・アメリカでもプロゲーマーはまだ身近な夢ではないのである。

PCゲームの本場ヨーロッパの状況

欧米を中心にCPL（Cyber-athlete Professional League）という団体がPCゲームの大規模な大会を主催し、かなりの盛り上がりを見せている。

ちなみに年間の大会参加者数は欧米だけで、のべ2700万人にものぼると言われている。

この過熱ぶりはヨーロッパ全土に達する勢いだ。イギリスで開かれる大会に、遠くロシアからはるばる足を運ぶプレイヤーもいるという。

アメリカ同様、ヨーロッパでもこうした大会で「賞金」を稼ぐのがプロゲーマーの実状だ。

賞金以外の収入源として、各大会で上位を狙える強者にはスポンサーが出資する。これはアメリカにも当てはまることで、スポンサーが「チーム」に出資する韓国との大きな違いである。

また、ヨーロッパには韓国のように大規模で組織化されたプロリーグこそないが、有志が集まって小規模ながらもハイレベルなリーグが開催されている。特にスウェーデンやオランダで盛んな動きだということだ。

こうして見ると、欧米ともプロゲーマーは専業職として成立しているとは言い難く、まだ発展途上にある。プロリーグを発足させようという動きがやっと出てきた、というのが現状のようだ。今後は海外ゲーマーたちの動向にも注目していきたい。

ヨーロッパ　ゲーセン事情

ヨーロッパでは、日本ほどアーケードゲームが盛り上がってはいない。PCゲームやコンシューマゲームがメインのようだ。

ゲーセンで稼働しているのはほとんどが日本のタイトルで、例えばドイツでは「F355チャレンジ」や「リッジレーサー」シリーズといったレースゲームの人気が高い。ちなみに最近、大ヒットしているのが「サンバDEアミーゴ」。あの大柄なドイツの人々がマラカス振って踊りまくる姿、見たいような恐いような……。

CPLが今年1月、パリで開催したPCゲーム大会"Lan-Area 5"の模様。あまりのモニターの数に驚愕してしまう!!

なぜ韓国にはプロゲーマーがいるのか？

なぜ日本にはプロゲーマーがいないのか？

韓国にあって日本にないネットワークゲームにおけるプロゲーマー制度。なぜ日本には存在しないのだろうか？

その理由は両国におけるゲームに対する認識の違いだろう。韓国ではスポーツ競技と同様に、e-スポーツとして確立されており、韓国政府もIT産業の一環として推奨している。しかし日本ではゲームは未だ「子供の遊び」という域から脱することができないでいるのが現状だ。

次にネットワーク環境の違いが挙げられる。韓国ではDSL回線が発達している、これは現在日本でネットワーク回線の主流であるISDNよりもはるかに高性能な回線だ。日本でネットワークゲームのプロを誕生させるには、通信環境も重要なポイントになる。

また賞金付きの大会を行なうにはスポンサーが必要だろう。企業がそのゲーム大会を開くことによって、もしくは選手が活躍することによって広告効果などの利益が発生することが必要になってくる。だが前述した通り、ゲーム自体の認知度は高いが広告効果については疑問視されてしまっているのではないだろうか。

プロゲーマーを生み出すカギ、ブロードバンドネットワーク

韓国でプロゲーマーが生まれた要因のひとつに高速なネットワーク回線の普及があったのは間違いない。

そこで小誌は現在、日本で非常に高速なネットワークを一般ユーザーに提供するビジネスを展開しているデルガマダス株式会社とインターピア株式会社に話を聞いてみた。

デルガマダス(NEWNEW)

当社のビジネス展開でもプロゲーマーは当然視野に入っていますし、私の夢でもあります。

私も韓国でのムーブメントを目の当たりにした時に、大勢の人たちが楽しんでいて明るい印象を受けました。今や世界的なゲーム大会も開かれるようになり、多くの大会で優勝している人は英雄視されています。早く日本でもプロゲーマーのヒーローが誕生してほしいですね。

今の日本ではネットワーク回線の不備やアーケードゲームだと風営法などがあるのでプロ化が実現されていません。でも賞金付きゲーム大会もきちんと運営して、利益の一部を社会に還元すれば、周りに認めてもらえるようになる。そういった社会的行動によって日本でもプロゲーマーが生まれると思います。

また、現在国内のネットワーク回線はISDNが主流ですが、うちが経営しているNEWNEWではそのおよそ300倍の回線速度を、みなさんに提供しています。その高速回線を利用したネットワークコンテンツをぜひ体験してください。そういった快適さや楽しさをより多くのユーザーに伝えることが、NEWNEWの夢でもあるプロゲーマーの誕生に繋がると思っていますから。

市場がない、需要がないなんて言っても始まらない。だからうちがやるんです。

デルガマダス（株）のCEO 平島氏

インターピア(Necca)

うちが経営するNeccaでは、既にバトルトップさんと賞金付き大会を行ないました。そして今後もいろいろなゲームで、賞金付き大会を開きたいと思っています。

日本でプロゲーマーが誕生する条件のひとつとして、インフラの整備は絶対欠かせません。今の日本では、ISDN網などがDSLという手軽な高速回線を普及させる障害となっています。韓国のように家庭でNeccaと同等の通信環境が実現するには、まだ時間がかかりますよ。

また、Neccaではオンラインだけでなく、オフラインでのコミュニケーションも大事にしています。オフ会やNecca店内での対戦などを目的に来店される方も非常に増えてきました。

近い将来、Neccaの店舗数は大幅に増えていると思います。そして、そのNeccaのネットワークを基盤として、プロゲーマーが誕生してほしいと思っています。

インターピア（株）の篠崎氏（左）と高橋氏（右）

アクセスMAP

●NEWNEW
住所：東京都渋谷区宇田川34-5サイトービル7F
TEL：03-5458-5935
http://www.cafejnet.ne.jp/

●Necca渋谷直営1号店
住所：東京都渋谷区宇田川町13-8 ちとせ会館3F
TEL：03-5728-2561
http://www.necca.ne.jp/

セタも協賛 日立杯争奪NSNプロアマオープン選手権

昨年の12月1日から31日にかけてネットワーク上で行なわれた将棋の選手権。結果は大平武洋氏（奨励会三段）が優勝し、賞金100万円を獲得。その大平氏にちょっと質問してみたところ、ネットワークゲームで勝つことの難しさとプロの厳しさが溢れた言葉がかえってきたぞ。プロゲーマーを目指す人は心に留めておこう。

Q：大会中に苦労した点はありますか？
A：普段は実際の将棋盤で対局しているのですが、大会中はパソコンの画面なので集中しづらかったですね。
Q：ゲームで賞金を稼ぐことについてどう思いますか。
A：プロであれば当然のことだと思います。

発足！ 日本プロゲーマー準備会!!

日本でプロゲーマーを誕生させることを目的として発足したこの会は、ユーザーサイドからプロゲーマー化を推進することを目的としている。あくまで「ユーザーは中立であれ」というのが基本方針のため、特定の企業の傘下に入ることはなく、独自に活動をしていくようだ。興味がある人は、ぜひホームページにアクセスしてみよう。

（協力/日本プロゲーマー準備会 tyokuta [GLK] & kaf）

p://tyokuta.g-z.com/

日本プロゲーマーの現在を探る

日本でプロゲーマーを育成する バトルトップジャパン & 番組でプロゲーマーを応援する MONDO21「Gamer's Groove」

独占インタビュー!

バトルトップジャパン ディレクター 長崎 [illegible]氏

プロフィール
99年に勤めていた会社を辞め、日本でのプロゲーマー育成を決意。2000年11月にバトルトップジャパンに入社。現在は、大会の運営やプロゲーマーの指導に日夜勤しんでいる。

――バトルトップジャパン(以下BTJ)では、主にどういった活動をしてるのですか?

長崎　日本でのプロゲーマーの育成と、ゲーム大会の開催などですね。サーバーを立ててマッチングサービスを行なったり、会員の成績を管理することも予定しています。

最近では、近々行なわれるWCG(WORLD CYBER GAME)世界大会に焦点を当て、大会に日本代表選手を参加させるためにいろいろと活動しています。また11月頃には、BTJ主催の大会を開きたいですね。

そして来年には、日本初のプロリーグを誕生させる予定でいます。

――WCGとは[illegible]ですか?

長崎　WCGは、世界各地から400人以上のプロゲーマーが集まって腕を競う大会です。ちょうど「ゲームオリンピック」といった感じですね。基本的にはPCゲームが主体の大会ですが、もしかするとコンシューマのタイトルも加わるかもしれません。

――海外のプロゲーマーから見て、日本のプロゲーマーはどういった印象なのですか?

長崎　世界の中でもアジアはレベルの低いイメージがあって、さらに日本はアジアの中でも下のほうに位置しています。

アジアでは韓国が最強ですね。日本のゲーマーと比べると、大人と子供ほどの差があります。韓国では国がゲーマーをバックアップしてますが、日本ではゲーマーという位置付けがかなり低いですからね。

日本は、ゲームはいい物ばかりですが、プレイヤーに関してはほったらかしにしていますね。「どうやったらゲームがうまくなるのか」「どうすればプロになれるのか」などといったプレイヤーの育成が必要だと思います。

――アーケードゲームで大会が行なわれたら、日本のゲーマーは通用するでしょうか?

長崎　格闘ゲームなら日本人選手もかなりイイところまでいくのじゃないでしょうか。

ただ、まだアーケードゲームを競技として取り扱うのは難しいですね。一種のブームみたいなものになればいいんですよ。そうすれば企業も「これは金になる!!」ってスポンサーになってくれるのですが、現状ではそこまでのうま味が見いだせない状況ですから……。

だからBTJとしては、大会を行なうとともに、ゲームの啓蒙もしていかないとならないんですよ。

――現在日本では、どのプラットフォームでの大会を目指しているのですか?

長崎　PCゲーム、アーケードゲーム、コンシューマゲームと全部視野に入れて動いています。

日本で広めることを目的とするには、PCゲームではかなり力不足です。アーケードやコンシューマゲームならみなさんプレイしているし、知名度も高いですから。可能であれば、すぐにでも大会を開きたいですね。

今は、どうにかPS2などを使って大会が開催できないかと動いている最中です。法的な問題とか金銭面の問題とか、いろいろハードルがあるからなかなか進みませんが。大会に使用するソフトでも、メーカーさんから許可が下りない場合もあります。PCゲームメーカーだとすでに世界的に認知されているから比較的許可が取りやすいですが、アーケードやコンシューマのタイトルは壁が厚いですね。

でも、世界を視野に入れて大会を行なうなら、まだPCゲームでないと厳しいです。

――プロゲーマーを目指す人に、何かアドバイスをお願いします。

長崎　まず、「プロになりたい」という明確な目標を持つことが大事だと思います。ただ大会で勝つだけではなく、最終的にプロになるために戦っているという意識が必要ですね。

それと、ただ対戦するのではなく、スパーリングみたいに、もっと効率的な練習をしたほうがいいのではないかと。スポーツと違って、体を鍛えたから強くなるというわけじゃないですから、よりメンタル的な訓練が必要なのかなぁと思います。

あと、タレント的要素も必須ですね。強いだけではなく、パフォーマンスとかいろいろ見せ方を考えてみたり。例えば、個性的な戦い方をすれば、ギャラリーが「コイツはこんな戦い方をするんだ」って覚えてもらえるじゃないですか。そのあたりに気を付けてプレイしてほしいですね。

――ありがとうございました。

[illegible]コミュニケーションズ プロデューサー 佐藤 貴裕氏

プロフィール
コンシューマ、アーケードなどのゲーム番組を数々手がけ、2000年には総合ゲーム情報番組の「Gamer's Groove」を制作。番組では、プロゲーマーの今を追い続けている。

――まず、どういった経緯でプロゲーマーのコーナーが始まったか教えてください。

佐藤　ウチの番組にパーソナリティーとして起用した平石一美さんが、ディープなゲーマーだと聞いたところから始まりました。

本人に話を聞いてみたら、どうも韓国ではゲーマー同士の大会で賞金が出て、それで暮らしているプロのゲーマーもいるらしいと。おもしろそうだったのでさらに調べてみると、スポーツ番組のように対戦を実況中継したり、アイドルのようにゲーマーが歌を歌ったり、CMに出演したりと、韓国ではプロゲーマーが一大ブームとしてものすごい盛り上がりを見せているんです。

そこで、「だったら日本でもウケるんじゃないか!?」ということから、平石一美さんをメインにプロゲーマーを目指すコーナーにして、プロゲーマーの大会や状況を紹介したらおもしろいかなと思って始めました。

――放送してみて、反響はどうでしたか?

佐藤　今までの放送で韓国でのプロゲーマー事情を紹介したり、渋谷Neccaで行なわれた対戦の模様などを紹介しました。反響は思っていた以上にいいですよ。

――日本でプロゲーマーが生まれていない理由は何だと思いますか?

佐藤　文化的な違いが原因だと思いますね。ゲームに対する考え方ですが、日本ではまだオタクなイメージとか、お遊びといったイメージが強いです。でも海外では、子供の遊びからスポーツに昇華されているんですよ。

日本で「ゲームやってる」と言うとあまりカッコいいイメージじゃないですが、韓国ではタレントやアイドル以上の人気なんです。日本もそういうカリスマ性のある方が出てくればいいんですけどね。

――アーケードゲーマーのプロ化はどうお考えですか?

佐藤　日本ではアーケードゲームの文化があって、それが確立されているから、ゲームセンターで賞金を出して大会を行えるようになれば、すぐにプロ化が実現するんじゃないでしょうか。

今はまだゲームをすることに対する見返りが少ないんですよ。ゲームでお金を稼げるようになればいいと思います。「なんでゲームをやるのか?」と聞かれても、「これで生活してるから」と言えますし。やはり、お金を稼げるとなると、「遊び」でも「仕事」に印象が変わるじゃないですか。

もしもバーチャ2がブレイクしていた時に大会で賞金を出せていれば、今頃日本でもプロゲーマーが数多く誕生していたでしょうね。これだけゲームの文化が進んでいるのだから、韓国並みにプロゲーマーがアイドル化していていたかもしれませんね(笑)。

MONDO21(SKY PerfecTV! ch.278)「Gamer's Groove」
最新のゲームやイベントをいち早く取り上げるゲーム情報番組。日本ではいち早くプロゲーマーに目を付け、定期的にプロゲーマー情報を放送する。今後は女性タレントをプロゲーマーにする企画を予定しているとか……。

――これから番組でアーケードゲームを取り扱っていきますか?

佐藤　ウチの番組では前はコンシューマだけだったのですが、今はオールジャンルのゲームを取り扱っていきたいと思っています。アーケードでもバーチャファイター4などで盛り上がれば、ぜひ取り扱いたいですね。大会なども放送できればと思っています。実は昔、ゲーメストさんと協力してアーケードゲーム専門の番組も作っていたんですよ(笑)。またそういった番組も手がけたいです。

――プロゲーマーの今後はどうなっていくと思いますか?

佐藤　ちゃんとプロとして確立できれば、間違いなく成功すると思いますよ。ゲーム自体にすごく人気があるし、スポーツのように体や性別のハンデがないですから。

マスメディアでも、地上波ではまだ難しいですが、CSやBSデジタルなどではまだまだ番組が足りませんから、いくらでも取り上げると思うんですよ。そうすれば、一気にメジャーになるかもしれませんね。

そのためにも、早くプロゲーマーが誕生してほしいものです。そうすれば、ウチの番組としても追いかけていきたいのですが、なにしろまだ誰もいないですから……。

ただ、ある意味でチャンスだと思います。誰もいないということは、今手を挙げれば誰でもなれるチャンスがあるのですから。「我こそは」と思っている人は、プロゲーマーになってみてはどうでしょう?

――ありがとうございました。

日本でもあった!? 賞金付きゲーム大会

アーケードゲームの大会で賞金が出たことはない。だが家庭用ゲーム機のドリームキャストでは、ネットワーク機能を生かした賞金付き大会が何回か開催されている。

最近では、ファンタシースターオンラインを使って、当社エンターブレインの週刊ファミ通主催で行なわれた「PSOファン感謝祭ファミ通CUP」が賞金付きとして記憶に新しい。昨年には、賞金総額300万円以上の「ぐるぐる温泉」「10万人大富豪大会」が行なわれている。賞金とは多少異なるが、ダイコク電機のネッパチシリーズ(I～VI)では金塊(10万円相当)が景品として与えられた。

これらの賞金・景品でプロとして生活するのは相当厳しい。だが、今後こういった大会が増えていけば、いずれはゲームで生活していけるようにもなるかも!?

10連チャンで金塊が!! ネッパチシリーズ(I～VI)

専用サーバーに繋いで10連チャンすると、10万円相当の景品がもらえる。パチンコだけに運が必要だが、ゲーム初心者でも気軽にプレイ可能。景品は毎週変わり、旅行券から金塊まで様々なものが用意されている。

賞金総額150万円! PSOファン感謝祭ファミ通CUP

全国的人気の「ファンタシースターオンライン」を使ったオンライン大会。会場に行く必要がないため日本中から大会に参加が可能。賞金は1位の賞金20万円をはじめ、総額で150万円を超える。

アーケードゲームのプロが誕生する日は来るのか!?

ここまで述べてきたように、海外でネットワークゲームのプロ制度が確立した背景には、「高度に整備された通信インフラの存在」「ゲームの社会的ステータスの高さ」の2点が重要な要素として存在する。残念ながら、日本がこれらの点で韓国や欧米に遅れをとっているのは、厳然たる事実である。

ここにきて、ようやく日本でもPC房に代わる「ブロードバンドネットワークビジネス」の展開を標榜する企業が登場してきた。デルガマダスなどの展開によって、インフラ面は「日本でのプロゲーマー誕生」に向かって、一歩前進したと言えるだろう。

プロゲーマーが誕生するとなれば、気になるのは「ゲームセンターでの賞金付き大会の実現」、そして「アーケードゲーマーのプロ化の可能性」だろう。そこで冒頭で述べた2つめの要素である「ゲームの社会的ステータス」が問題として浮かび上がってくる。

まずは法律である。ゲームセンターで賞金付き大会を開催するのは、今のところ難しい。

なぜなら、ゲームセンターは風俗営業店舗に含まれるからだ。風俗営業適正化法（風営法）ではゲームの結果に対して賞金はもちろん、賞品提供も制限されている。

それに対し、ネットカフェは店舗運営を規制する法律がないため、風営法による取り締まりの対象にならない。つまり、賞金付きゲーム大会の開催が可能なのである。

確かに風営法が施行される前のゲームセンターにはマイナスのイメージがあった。だが、今やゲームセンターは開かれた空間へ姿を変えている。法律、条例の大規模な規制緩和が論議されるべき時期に来ているのではないだろうか？

そして、プロゲーマーの成立に不可欠なのが、ゲームにおける技量を社会が評価することである。

数年前の「ストリートファイターII」や「バーチャファイター2」の大ブームは、社会現象と呼べるほどの一大ムーブメントでありながら、日本社会にこれといった痕跡を残せていないのはなぜか？

それはゲームが「子供の遊び」だと認識されているからに他ならない。ゲームがうまいからといって、世間は評価してくれないのが現状だ。

「ゲームがうまいって素晴らしい」「対戦で勝つことはスゴイ」と、他のスポーツ競技同様、社会がゲームの腕前に価値を見出してくれるのならば、ゲーマーがビジネスの対象たり得るはずである。商品価値がゲームだけでなく、「うまいプレイヤー」にも発生することで、スポンサーも注目する。この点では、我々マスメディアの担うべき役割も大きい。

このように、ことプロゲーマーにおいては他国にリードされ、国内の状況も芳しくなかった日本。今後は日本がゲーム先進国であり、豊潤なアーケードゲーム文化を誇る国なのだということを思い出して、日本発のプロゲーマー構想を海外に送り出していくという気概が必要であろう。

そして、プレイヤーも「ゲームはただの遊び」だという意識からもう一歩踏み込んで、今まで以上にゲームと真剣に向き合ってみてはいかがだろうか？ アーケードゲームという気高きフィールドで、世界へ踏み出せる日が近づいていると信じて。

セガ・ナムコ・ソニーが展開するネットワーク

去る2月21日、ソニーコンピュータエンタテインメントはセガ、ナムコと提携し、ネットワークを利用してゲームなどのコンテンツをゲームセンターなどに配信するサービスを行なうことを発表した。具体的なネットワーク構造については未定だが、光ファイバーに代表される高速回線を使用したブロードバンドネットワークの構築を予定しているようだ。基本的にセガとナムコが全国に持つ系列店約1000店舗にカスタマイズされたPS2を設置する予定だ。

現在、ネットワーク回線の主流はISDNだが、光ファイバーなら約8000倍のパフォーマンスが見込める。それだけの高速回線がゲームセンターを結ぶとなれば、当然興味が湧くのはゲームセンターの新しいネットワーク。そうすれば、今までになかった店舗間ネットワーク対応のビデオゲームが登場してもおかしくはない。

また、PS2端末が設置されるスペースはおそらくネットカフェに近いロケーションとなるであろう。だとすれば、当然賞金付き大会を開催することが可能である。これこそ我々が求めるゲームセンターではないだろうか。

あくまでこれは、現在発表されているわずかな事実を我々アーケードゲームファンが憶測した未来に過ぎない。しかし、アーケードゲームで生計を立てる、という我々の理想を実現する可能性を感じさせてくれるのは確かである。

ゲームセンターの未来はこの3社にかかっている!? 左から、セガ・香山哲特別顧問、SCEI 久夛良木健社長、ナムコ・石川祝男常務。

セガ、ナムコ、ソニーのネットワーク構想

セガ
コンテンツ配信

ナムコ
コンテンツ配信

光ケーブル・ADSLなどの高速なネットワーク回線網

セガ店舗
プレイステーション2＋専用ディスプレイ

ナムコ店舗
プレイステーション2＋専用ディスプレイ

今年の2月にNeccaで行なわれたBTJ主催の大会表彰式の模様。彼らがプロゲーマーとして名乗りをあげる日は近い？

ゲームセンターでも賞金付き大会を行なうことができるようになれば、アーケード業界全体が活気づくのではないだろうか。

Virtua Fighter 4 Powered by NAOMI 2

徐々にその片鱗を見せはじめた!!

システム系新情報ついに公開!!

アーケードゲームプレイヤーのみならず、業界全体が渇望している期待の超ビッグタイトル『バーチャファイター(以下VF)』のシリーズ最新作。これまでの紹介では、キャラクターの写真をもとに本作の魅力を伝えてきたが、ついにシステム系の情報を入手することができた。今月は、明らかになった新システム・新要素を、現段階で判明している限り詳しく紹介しよう。さらに後半では、シリーズの生みの親である「鈴木 裕」氏への直撃インタビューを掲載。

新システム&新要素速報

現段階で明らかになっている「バーチャファイター4」の新システム・新要素は、大きく分けて5種類。シリーズ既存のシステムに改良を加えたものから、まったく新しいものまで存在する。ここでは、それらを可能な限り詳しく紹介していこうと思う。

レバー入力による「避け」から、スムーズに反撃に移るのが「避け攻撃」。前作でもⓀ+Ⓔのように避け→攻撃という技は存在したが、「入力した時点では、避けの成否を確認できない」という欠点もあった。今回の避け攻撃は、「避けを入力し、その成否を確認してから反撃行動が行なえる」という点で大きく進化している。

ラウの双虎烈把（？）を避け、そのまま反撃に移るパイ。技の見た目は燕陣旋風脚のようだが、「バーチャファイター4」では、「前作に存在した技が、避け攻撃に割り当ててある」という可能性もあるようだ。アキラなら貼山靠が避け攻撃っぽい……といった想像をふくらませるのも面白いだろう。

右と下の連続写真は、避けに失敗したところ。これらから察するに、「避ける方向が正しくないと、くらってしまう」「回転系の技は、前作同様に避けること自体が困難」ということが言えそうだ。また、ここで気になるのが「投げは避けることができるのか？」ということ。本作では避けの攻防に厚みを持たせてあるようなので、そういった部分にも要注目といえる。

よろけ

NEW FACTOR

新要素

今までの「肘系・中段キック系をしゃがんでくらった」「起きあがり蹴りをくらった」場合のよろけとは、見た目からして違うようだ。どうやら、壁際で攻撃をくらうと発生するようで、写真ではスリップダウンのようにも見受けられる。よろけ後の状態など詳細は不明ながら、壁際での駆け引きが重要と思われる。

壁際に追い込まれ、パイの旋中腿らしき技をくらうラウ。蹴りで壁に押しつけられ、反動で前のめりによろけている。いっぽうパイの硬直は解けているようなので、ここからの確定技が気になるところ。逆に、壁に追いつめられた側はこの状態に持ち込まれないよう、必死の抵抗を試みることが重要だ。

ため攻撃

NEW SYSTEM
新システム

各キャラごとに設定された「ため攻撃」対応技は、コマンドのボタン部分を押しっぱなしにすることで「出かかりの体勢のまま待機」する。そして、一定時間以上ためた攻撃は、ガード不能の強力な攻撃となる。もちろん、ため攻撃を出すことはある程度のリスクを負わなければならないため、工夫が必要となるだろう。

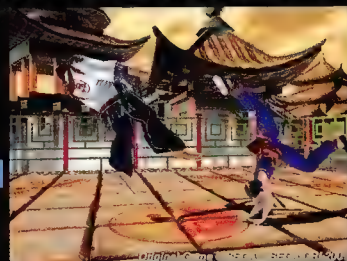
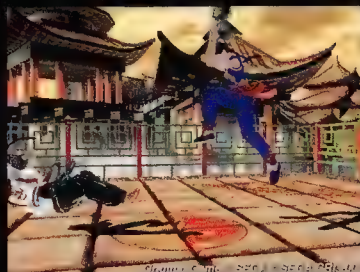
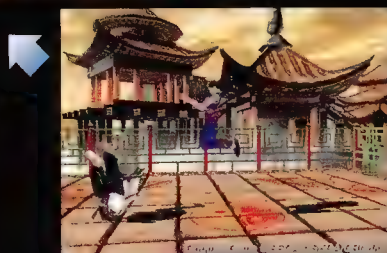
ためた場合

ためなかった場合

今までなら、くらい始めたら見ているだけだった空中コンボ。しかし、「VF4」では、一度でも地面に着くタイミングがあれば、受け身をとって回避か可能。ただし、「あえて受け身をとらせ、着地後を攻める」という戦略も考え得る。受け身をとらない「寝っぱなし」との使い分けなど、闘いの幅が広がるハズだ。

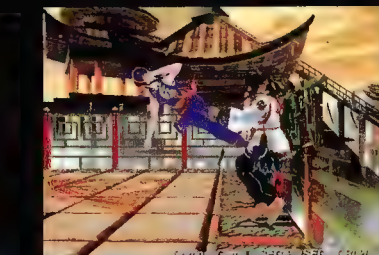
受け身

NEW SYSTEM
新システム

「VF」シリーズでは初の採用となる「受け身」。着地の瞬間に体勢を立て直し、瞬時に反撃に移行できるシステムだ。これにより、バウンドコンボやダウン攻撃からの回避といった可能性が考えられる。下の連続写真では着地ざまにヘッドスプリング起きあがりでダウン攻撃をかわしているが、おそらくその場起きあがりや横転(前・後転)起きあがりも可能と思われる。ダメージ軽減の手段として、重要なファクターだろう。

壁破壊

NEW FACTOR
新要素

壁際に追い込んだ相手に、特定の攻撃をヒットさせることで壁を壊すことができる。前述の壁際における「よろけ」と併せて、壁際では追い込まれた側が相当のリスクを負うことになるだろう。写真では「攻撃ヒット」→「壁破壊」→「次の攻撃でリングアウト」となっているが、浮かせ技で壁が壊れた場合は、そのまま空中コンボでリングアウトしてしまうのだろうか……?

「後ろに壁があるからリングアウトの心配ナシ」とは言い切れないのが「VF4」。壁際でダウン(壁破壊)、次の起き攻めで即リングアウト、という可能性もあり得る。本作では、こういった場面で的確な避けが求められるのだろう。また、攻めている側からすれば、壁際に追い込んだ場合はこれ以上ない勝利のチャンスになる。

CHARACTERS

今月は今までの記事で未登場だったジェフリーと舜帝がお目見え。どちらも期待に違わぬ出来映えだ。また、少林拳の使い手である新キャラの名前が決定した！ その名も「雷飛」。既出キャラの新画面写真とともに、じっくり堪能してほしい。

荒波に鍛え抜かれた、天然の肉体を誇るジェフリー。写真では、彼の代名詞ともいえる高威力の投げ技「スプラッシュマウンテン」と、強力な浮かせ技である「ケンカアッパー」が確認できる。やはり砂浜は地元なのか……？

ジェフリー・マクワイルド
JEFFRY MCWILD

帝政ローマ時代の格闘技としてその名を残すだけの、まさに伝説の流派といえるのが「パンクラチオン」。その幻の格闘技を現代に蘇らせたのは、剛腕の漁師「ジェフリー・マクワイルド」。有り余る膂力にものをいわせた豪快な打撃と投げを得意とする、生粋のパワーファイターだ。

飲酒することで攻撃力が上がり、「飲めば飲むほど強くなる」酔拳の使い手。写真では、主力技の「挑腕擦拳」を新キャラの雷飛に決めている。元祖構えキャラともいえる存在だけに、本作での「構え系の新技・派生」にも期待が持てる。

中国拳法、形象拳の一つである「酔拳」の使い手である舜帝（シュン・ディ）。腰に下げた瓢箪から時折酒を飲みつつ、よろけ、つまずき、倒れながらの攻防を展開する。この独特の格闘スタイルと、飄々とした風貌から、根強いファンを持つ。また、構えからの派生技も多数保持している。

舜帝
SHUN-DI

従来のキャラクターも大幅パワーアップ!?

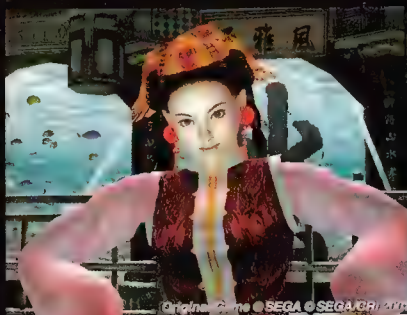
新キャラや新公開キャラクターだけではなく、既出のキャラクターも日々クオリティアップがはかられている。右のパイのキャラクターCGも、過去に掲載した写真から少々イメージが変わっている。このあたりの変更については前号でインタビューしたデザインチーフ・川越氏のコメントでも触れられていた。恐らく、発売まではこういった完成度を上げる作業が続けられるものと思われる。次号以降の続報にも、ぜひ期待してほしい。

WOLF HAWKFIELD
ウルフ・ホークフィールド

上はカニばさみっぽい攻撃（投げ？）を繰り出すウルフ。もしかすると新技なのか？右の写真は、必殺の3回転半、ジャイアントスイング。こちらも吹き飛ばす投げ技だけに、受け身の可否が気になる。

AKIRA YUKI
結城 晶

心意把？ 大纒崩捶？ ウルフに投げを決めるアキラ。新システムの「受け身」が、こういった吹っ飛ばす系統の投げ技にも適用されるのか？ といった部分も気になるところ。

PAI CHAN パイ・チェン

顔つきがちょっと変わったパイ。「あなたには修行が足らないわ！」といったところか。背景は初登場の、水族館らしき場所。こんなところで壁が壊れたら、大変なことになりそうだ!?

ラウ・チェン
LAU CHAN

カゲに虎槍掌を決めるラウ。うっすらと光って見えるのが、技がヒットした際のエフェクト。暗いステージの写真なので、ハッキリと確認できる。このヒット時のエフェクトも、新要素といえる。

影丸
KAGE-MARU

謎の構えから、中段蹴りを放つカゲ。もしかすると、この2枚の写真は一連の動作なのか？ ラウの攻撃を受け流し、反撃を加えているようにも見える。

合掌する雷飛（写真左）。試合開始前？ それとも勝利ポーズ？ 下の写真は、いかにも中国拳法……といった感じの打撃を繰り出す。新たなモーションに、期待も盛り上がるハズ。

LEI FEI
レイ・フェイ

前号で初登場した「少林拳の使い手」の名前が決定した！ その名も「雷飛（レイ・フェイ）」。力強さと敏捷さを体現したかのごとき名前が格好イイぞ。気になる「もう一人の新キャラ」だが、今月は絵的な情報はナシ。次号に期待してほしい。

バーチャファイター4　緊急インタビュー
vol.3

鈴木 裕　特別インタビュー（前編）

YU SUZUKI

セガだけはアーケードゲームを作り続けなければならない

恒例の『バーチャファイター4（以下VF4）』特別インタビュー、今月は真打ちともいえるシリーズの生みの親「鈴木 裕」氏を訪ねた。幾多のムーブメントを引き起こしてきた同氏に、「VF4」の魅力と狙いについて大いに語ってもらった。また、ゲームシステムの解説役として、本作のチームリーダーである片桐氏にも同席いただいた。一語一句たりとも見逃すべからず!!

聞き手：瀬渡 雅史、福田 和人、伊丹 森（ARCADIA）

Original Game ©SEGA ©SEGA/AM2

「VF4」への期待度と心意気

——「VF4」は、アーケードでは久しぶりともいえる3Dポリゴン格闘のビッグタイトルになるわけですが、今回「VF4」を作るにあたって、アーケードゲーム業界について何か感じたことはありますか？

鈴木　アーケードゲームのマーケットが縮小傾向にあるのは、肌で感じました。「VF4」で少しは活性化してもらいたいところですね。僕らはゲーム業界にいるから、海外のどっかの会社がアーケードから手を引いたとか、そういう話がちょこちょこと入ってくるんですよ。厳しいから手を引くんでしょうが、寂しい話ですね。逆に、セガだけは作り続けなければならない、という思いをなくしてはいけないと思うんですよ。

——アーケードゲーム業界をリードしてきた使命感でしょうか？

鈴木　それほど大げさものではないですが、一言でいうと、任天堂さんは家庭用の老舗ですが、セガもアーケードゲームの老舗で、アーケードゲームの歴史の火を消してはいけない、と思っています。できる限り続けていきたいですね。

——先日行なわれたAOUエキスポのお客さんを見て、「VF4」への期待感の大きさを感じましたが……。

鈴木　大勢の方に集まってもらいましたから、久しぶりに元気が出ましたね。正直嬉しいです。

プレイヤーへの土台作り

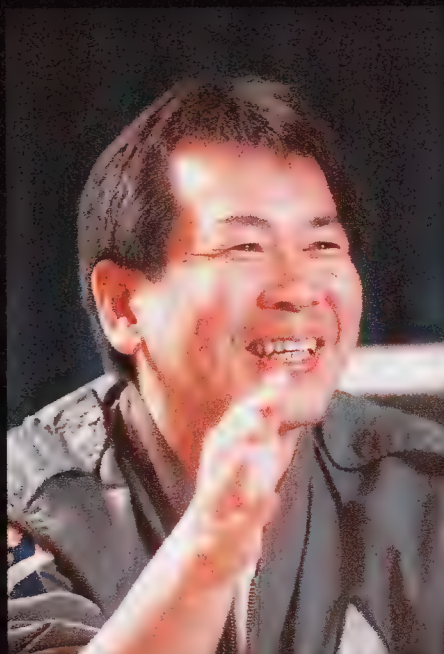
——AOUエキスポが、正式に発表する第一報目だったわけですが、あの場は業者さんが多くて「ビッグタイトルを待ち望んでいる」という期待感から大勢の人が集まっていたのだと思います。あの光景を見て、何か感じるものはありましたか？

鈴木　業務用は、ライブ感覚の楽しさが良いところだと思うんですよ。作り手とプレイヤー、またはプレイヤー同士の一体感みたいなものが、ああいった場やロケテストなどで感じることができる。そういったライブ感覚というのは、ゲームを開発している側にも必要だと思いますね。

——今まで「VF」シリーズは、何かと大きなムーブメントを起こしてきましたが、今回の「VF4」ではどのようなムーブメントを起こしたいと思っていますか？

鈴木　あまり大きなことは考えていなくて、作る側の希望だったり、些細な考えになってしまうのですが、今まで「VF」シリーズで「池袋サラ」とか「柏ジェフリー」といった、ゲームを媒体としたスターが生まれましたよね。ゲーム以外の世界でも、バスケットのマイケルジョーダンや、F1でセナなどがいたときは、すごく人気があったじゃないですか。ある媒体の中にスターが誕生するのは、とても良いことだと思うんですよ。そういう意味で「VF4」では、また新たなスターが出てくるといいですね。

——「VF4」では、今までのバーチャ有名人だけではなく、新しい世代に台頭してきてほしいですね。

鈴木　何か、私たちの方で新しい土台みたいなものを用意したいですね。我々がK-1のような舞台を用意して、そこにスタープレイヤーが出てきて活躍し、注目を浴びるような。結局、ゲームの主人公は「プレイヤー」ですから。

SUZUKI YU
鈴木 裕

●バーチャファイター4 ディレクター
世界初の体感ゲーム「ハングオン」を生み出し、その後も「アウトラン」などのヒット作を手掛ける。また、業界内で一早く3DCGに着目し、「バーチャレーシング」「バーチャファイター」シリーズを世に送り出した業界の功労者。

間口の広がりについて

—周辺環境を整えつつ、新しい遊びの提案が出てくるとのことなんですが、そのあたりが、どんな風に盛り上がりにつながってくるのでしょうか？

鈴木　大ざっぱにいうと、「プレイヤー間のコミュニティの形成」がひとつのテーマですね。コミュニティという言葉から連想されるのは、インターネットとか携帯電話だと思うんです。そのあたりの情報網を、何とかして利用していきたいんですよ。あまり気張らずに、できる範囲で自然にやっていきたいと思っています。

—コミュニティの形成というのは、先ほどおっしゃられていた「主人公はあくまでプレイヤー」という考え方を基にした、彼らのフィールド作りということでしょうか？

鈴木　既存のプレイヤー間のコミュニティを、もう少し間口を広げて、参加しやすいようにしたいということですね。

—先ほど、新しいスタープレイヤーの登場を期待したいという話が出ましたが、従来のシリーズをプレイしていなかった人にも参加してもらえるような作りを心がけている、といったようなありますか？

鈴木　『VF4』は新規プレイヤーにも気軽にプレイしてもらえるように、ゲーム的な間口も広げて作っています。今までのバーチャシリーズほど気むずかしくなく、単純に楽しめるものになっています。

—『VF3』が複雑に感じて挫折した人なども多いものの、潜在的なVFファンというのは非常に多いと思います。そういった方たちにも、すんなりと入ってこれるものでしょうか？

鈴木　そういう方たちにこそ、ぜひとも『VF4』をプレイしてほしいですね。『VF3』よりやさしく作ってあります。コマンドの入力は特に気を使って調整してありますし。駆け引きの部分でも、昔から交差法をやりたかったんですが、『VF1』、『2』、『3』とうまく実現できてないんですよね。そういったアナログすぎて分かりにくいところも、『VF4』では分かりやすいように作ってあります。

攻防一体の「交差法」

—「交差法」とはどういったものでしょう？

鈴木　「攻防一体」という言葉がありますよね。攻撃のあとに防御がくるとか、ピンチのあとにチャンスがくるとか、そういうものをプレイヤーにわかりやすく作らないと、遊ぶ人がついてこれないんですよ。交差法を取り入れることによって、防御しながら攻撃を与えるといった感じで、今までは独立していた「攻め」と「守り」の動きが交差してくるんですよ。

—攻撃と防御で重複する部分が増えてくる、ということでしょうか？

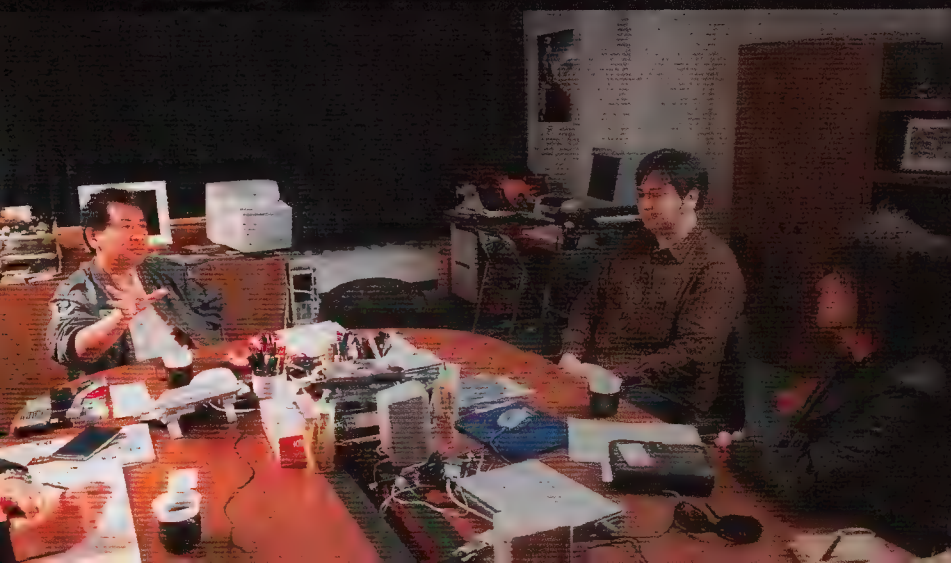
鈴木　攻撃と防御が交差しながらも、ユーザーにとって分かりやすいということですね。リアリティが増すので、臨場感もあがります。「やらされている感」が軽減されて、誰もが気軽にプレイできると思います。私は『VF4』の面白さはそこにあると思うんですよ。『VF3』と『VF4』の違いとして、非常に細かいテクニックによって勝敗が決するということは『VF4』のほうが少ないということが挙げられます。ボタンを押すのが速いとか、レバー操作が正確だ、といったテクニックの要素より、読みや駆け引きの要素に重点を置いたゲームになっています。これによって、多少操作が不慣れな人でも、読みさえ当たれば上級者にも勝てたりするときもあるんです。

—それは、プレイヤーに「成功」と「失敗」が分かりやすくなっている、ともいえるのでしょうか？

鈴木　自分の思い通りの行動をして負けるのなら、さわやかに負けられますよね。そういう意味では、精神的にとてもいいゲームだと思いますよ。例えば「今、あの技を出せていれば負けなかったのに……」ということが起こらないですから。

—それは、今まで格闘ゲームが求めていて、実現できなかったことの一つだと思うのですか。

鈴木　まだまだ完璧に実現しているとは思いません。でも、当社比では良くなっています。これからまだ良くなると思いますよ。

今までの『バーチャ』よりも単純に楽しめるようにしています

格闘技だとダウンしたら終わり 何度も倒れるのは不自然なんです

新システムについて

——ここからは新システムについてお聞きしたいと思います。まずは「ため攻撃」についての解説をお願いできますでしょうか。

鈴木　ボタンを押してからすぐに技が出ずに、出すまでに力をためると威力が上がり、ガードできなくなる技ですね。力をためている間は無防備ですが、ためが完了すれば強力な、ハイリスク・ハイリターンの攻撃になります。

——それらは従来の技に対応しているのでしょうか？　それとも、専用の新技があるのでしょうか？

鈴木　「いかにもたまりそうな技」を順次対応させています。

片桐　もちろん新技に対応させている場合もあります。キャラクターの特徴づけにも関わらせて、パワー型のキャラには多めにため攻撃対応技があったりもしたら面白いかもしれませんね。

——では、次に「避け」と「避け攻撃」についてお願いします。

鈴木　避け攻撃は、避けたあとに攻撃がスムーズに出せるシステムです。攻撃を避けたことを確認してから蹴りを出そう……といった作戦を立てることが可能になるんですね。

片桐　前作までも「避けつつ攻撃」という技はいくつかあったのですが、それがより進化したシステムになります。避けたのを確認して、避け攻撃を出す……といった感じで、考えながら行動できるようになったことで、避けに成功した際の満足感が、今までより増していると思います。

——エスケープボタンをなくして、避けのコマンドをレバー入力にした理由についても教えて頂けますか？

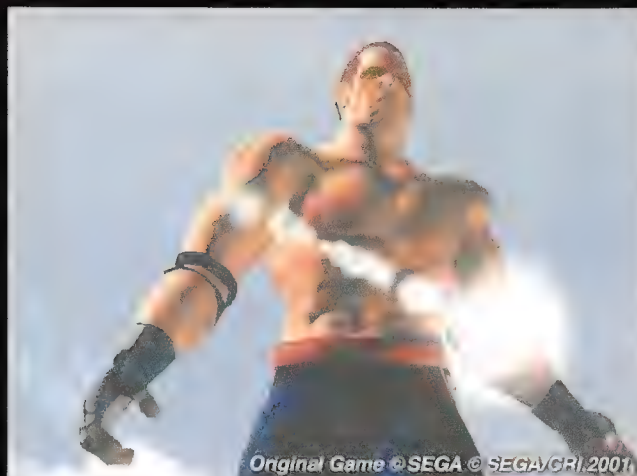
鈴木　少ないボタンでやるほうが、ゲームを作る上で技術的に難しいんですよ。「VF3」のときにもやろうとしていたんですが、できませんでした。今回はプログラムが優秀になり、処理できるようになったわけです。

——今回は壁が壊れたり、壁際で攻撃をくらうとよろけるようになったりと、壁に関する攻防が増えていますが。

鈴木　まあ、一言でいえば「VF3」の壁が進化したということですね。

片桐　「VF3」のときにも壁を使ったコンボというものがあったのですが、プレイヤーが「なぜコンボになっているのか」が分かりにくかったんです。でも、攻撃をくらって壁に当たった場合に何も起こらないというのも変じゃないですか。今回は、そのあたりのリアリティも考慮しています。リングアウトも、壁のおかげで落ちなかったり、壁が壊れて落ちたりという風に多彩になっています。

——今までありそうでなかった「受け身」が採用されていますが。

鈴木　普通の格闘技だと、ダウンしたら終わりだと思うんですよ。酔拳でもない限りは。ゲーム中に何度もダウンするのがすごく不自然に思っていたんです。だから今回は、スリップダウン系のダウンなども作りました。

片桐　「VF3」のときは、よくダウン攻撃が減りすぎといわれていましたが、実際あれは「寝たら終わり」という現実があるからこそ、リアリティだと思うんですよ。

鈴木　ゲーム的に考えると、ダウン攻撃って非常に面白いんですよね。けれどリアリズムから考えると、絶対におかしいんですよ。そこをなんとかゲームに組み込みたいとは思っていました。

——「VF」シリーズの特徴的な部分といえる起き上がりの攻防は、ダウンを奪ってから始まる、というイメージがありますしね。

片桐　ただ、必ず受け身を取ればいいわけではないですね。プレイヤーが状況を判断して、ダウンするか、受け身をとるかの戦術的な使い分けができるようになっています。

鈴木　機能がわかりやすいから、ユーザーが選びやすくなっているんです。

——新キャラクターの方向性などは、もう定まっているのでしょうか？

鈴木　もう動いていますよ。

——もう一人の新キャラクターは女性ということですが？

鈴木　その通りです。もう一人の新キャラクターは女性です。

片桐　新キャラについての詳細は、もう少しお待ち下さい。

——では、新キャラの情報は、来月のインタビューで続きを詳しくお聞きしたいと思います。

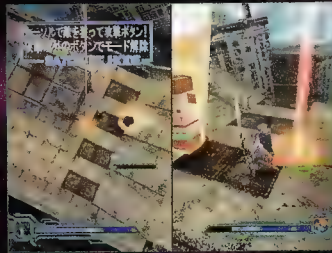
鈴木　そうですね。来月のお楽しみということで（笑）。

武器アイテムの性能を知り、効率よく敵を仕留めろ!!

フィールドに散らばるアイテムを使わなければ、敵を仕留めるのは難しい。アイテムの性能を知ることが、本作を制覇する第一歩だ。

剣系　レイソード

主に接近戦での活躍が期待される剣系アイテム。連続攻撃で一気に大ダメージを与えられるようだ。なお、レイソードのほかに、標準タイプのハードソード、一撃の攻撃力に優れたキラーソードなどがある。

トラップ系　サテライトミサイル

写真のサテライトミサイルは、専用の「サテライトモード」で、上空から狙撃することが可能。予想外の攻撃に、奇襲効果を期待できる。ほかには設置&捕縛系のブービートラップ、投擲or設置のトリックボムがある。

銃器系　モト・ガン　ショットガン

主戦力となりそうな飛び道具系。左は連射可能なモト・ガンのスペシャルアタック、右は散弾を発射するショットガンだ。ほかにも、ハンドガン、ショットガン、火炎放射器、ミサイルランチャー、スナイパーライフル、レーザーライフル、ハイパーバズーカ、落書き可能なスプレーガン、ボタンを押す時間で誘導能力と弾速が決まるホーミングミサイルなど多種多様。なお、スペシャルアタックはほとんどの武器に用意されており、どれも非常に強力だ。

魂をギンギン揺さぶる超硬派3D対戦アクション!

稼働時期：6月予定
ジャンル：3D対戦アクション
メーカー：カプコン
使用基板：NAOMI

Text：MVP

切れ味鋭いグラフィックと、疾走するメタルサウンドが特徴的な『ヘビーメタル　ジオマトリックス』。今回はシステムまわりと全4チーム12キャラクターを軽く紹介していこう。

~STORY~

23世紀、地球は荒廃していた。

巨大隕石の落下によって海面が上昇し、利用可能な資源も、
食料生産を支える耕地も激減したのだ。
わずかに残った平地は政府と結託した特権階級に独占され、
民衆は不毛の山岳や薄汚れた地下に追いやられた。
人々は絶望し、電脳空間の娯楽に逃避する。
物質を分子レベルでコピーする“ナノテック”が、偽りの夢を支えた。

しかし、電脳を武器に現実に立ち向かう者たちもいた。
ナノ・グラディエーターと呼ばれる反逆者である。

彼らは電脳空間のエリアコードから土地の位置を割り出し、
“ナノテック”によって合成した肉体と武器を使って現実に侵入して、
物質の略奪、そして土地の占拠を試みる。
彼らにとっては、土地を独占する連中も、同じ土地を狙うライバルも、
すべてが敵だ。
電脳空間は、かくて地獄の戦場と化した。
すべてを破壊し、残らず奪え。
自らの生存を賭けて。

……さあ、ログインの時間だ。

ヘビーメタルにシビれる!!

聞いてビックリ！　メタルサウンド界の大御所ミュージシャンが、本作のために新曲を提供!!　バトルに鋼鉄の疾走感を与えているぞ。画面を見ればわかるとおり、曲名とバンド名がしっかり確認できる。音に魂を奪われないように注意!?

大きいほうの文字が曲名で、小さいほうがバンド名。メガデスといったらそりゃもう……。

ターゲット切り換え

敵が複数いるときに活用しよう。なお、ボタンを押しっぱなしにするとフリーカメラになるぞ。

武器を捨てる

ショット+アタック+ジャンプ同時押しで、現在装備している武器を捨てることができる。

タッグプレイ

タッグプレイ時にパートナーが倒れてしまったら、その近くでアタックorショットを押すと、自分の体力の半分を分け与えることが可能。また、スタートと任意のボタンでアピール行動を起こす。これはタッグプレイ時なら仲間をパワーアップさせる行動となるぞ。

攻撃の種類

攻撃はショットとアタックの2ボタンで行なう。ショットが銃器系&トラップ系のアイテムに、アタックが素手攻撃と剣系のアイテムに対応していると考えればOKだ。例外は、剣だけを持っている状態でショットを押したとき。このときは剣での連続攻撃となるぞ。

移動系

レバーを同一方向に素早く2回入力するとダッシュ、ジャンプ中はレバー+ジャンプで空中ダッシュすることが可能。そして、空中ダッシュ中はさらにレバー+ジャンプの操作で2回まで(アイテムのジェットパックがあれば4回まで)方向転換することができる。

ナノ・グラディエーター操作方法

本作の操作系はシンプルにまとまっている。ターゲットを切り換えつつ、ショットやアタックで攻撃……、同社の『機動戦士ガンダム』と似ていて分かりやすいぞ。

※画面写真はすべて開発中のものです

本作に曲を提供しているミュージシャンは、上で紹介したMEGADETHだけではない。HALFORD(曲：Cyberworld)、CORROSION OF CONFORMITY(曲：Gittin' it On)、DUST TO DUST(曲：Submission、New Low、Mr.Doe)と、メタルマニアも唸るミュージシャンたちが名を連ねているのだ。気になった人はチェックしてみては?

近距離で効果の高い火炎放射器。そのあでやかな光に映えるスラッシュ嬢。

頭は切れるが気は短い。その戦い方は常に危険と隣合わせ、というクレイジーな男。暴力を生業とする者達からは恐れられ、仲間からは信頼されている。

信頼できる仲間とて、敵チームなら容赦はしない。すべてにおいて凶暴と紙一重。

HOUND
ハウンド

SLASH
スラッシュ

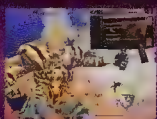
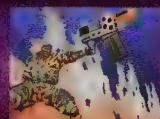
性格は猫のようにセクシーかつクール。しかし、闘いが始まれば危険な本性を現す。その気性の荒さは、時にリーダーのハウンドに食ってかかるほど。

ストンパーズ
818 STOMPERS

目的のためには手段を選ばない、かつてのストリートギャング一味。彼らは誰にも縛られず、属することもない。独占された土地を奪うため、そして、管理され、抑圧された現実世界（リアルワールド）のすべてをブチ壊し、自分がこの混沌とした世界のトップに君臨するため、次々に電脳空間（サイバースペース）の戦場へと不正アクセスして争いを繰り返している。

ゼウス、夕闇の城壁で会心の咆哮！ ハイパーバズーカは装飾もなかなか!?

絶大な破壊力を誇る仮面の大男。グループの"切り札"的存在。頼りになるが、仮面の下の素顔はグループの仲間すら見たことがない。

ZEUS
ゼウス

SELECT YOUR
NANO・GLADIATOR

エリート
911 ELITE

悪化の一途をたどる電脳空間（サイバースペース）の治安を守る、特殊戦闘部隊。私欲にかられて罪なき人々の安全をおびやかす無法者どもを、冷徹非情の作戦で排除するのが任務だ。

電子機器の扱いに秀でたルーキー。戦闘経験は浅いが、911 ELITEの重要なメンバーである。その子供っぽい雰囲気ゆえ、ほかのメンバーから可愛がられている。

多弾頭かつ誘導性能もあるミサイルランチャーが初期装備。弾幕で圧倒せよ！

コロシアムをさっそうと駆け抜けるサージ。それにしてもゴツいハンドガン……。

KASSEY
キャシー

物陰から攻撃するキャシー。地形を最大限に活用するのも重要な戦術だ。

SARGE
サージ

STAB
スタブ

外見からは想像もできないが、実は心優しいパワーファイター。ユーモアのセンスがあり、戦場では頼りになる、グループのまとめ役。

実戦経験が豊富な戦闘のエキスパート。あらゆる状況で最高の能力を発揮する。犯罪者には容赦の無い熱血漢で、融通がきかない面も。

キャラクターの性能差：本作に登場するナノ・グラディエイターたちは、パワータイプ、スピードタイプ、バランスタイプ、といったような能力差があるほか、バトル開始時に装備しているアイテムも異なっている（上のCGで各キャラが持っているのがそれ）。アイテムが重要な位置を占めている本作では、この初期装備が命運を分けるカギとなるかも……。

渾身の斬り下ろしがハウンドに炸裂！
接近戦では剣系の武器が威力を発揮する。

DUKE
デューク

貴族の末裔で、包容力とカリスマ性を併せ持つ707 METAL HEADSのリーダー。剣士として最高の技能を有しており、指導者としての手腕は右に出る者がない。

未来の騎士団は電子兵器も使いこなす。サテライトミサイルのスペシャルアタックだ！

LANCE
ランス

戦士としての才能に恵まれた若きプリンス。一族の栄光を取り戻すためならば命を失っても惜しく無いと考えており、その向こう見ずな闘いぶりは、いつもデュークを冷々させている。

DI
ディ

王女として生まれた、おてんば娘。まさに"セクシー"と呼ぶに相応しい外見だが、勇敢な"戦士"であり、並の男では相手にもならない。

初期装備のハードソードとトリックボムで、眼前の敵へ襲いかかる瞬間を捉えた。

707 METAL HEADS（メタルヘッズ）

電子の戦場に出陣する誇り高き騎士団。隕石落下の混乱で先祖伝来の領地を奪われてしまった彼らは、騎士の名と血脈にかけて奪還を誓った。

SELECT YOUR NANO・GLADIATOR

PHANTOM
ファントム

残忍で冷酷。神秘的でセクシーな外見を持ち、彼に愛されたいと願う者も少なくない。殺し屋としての技能に優れ、そのカリスマと恐怖でグループを支配する。

赤い月を見上げるファントム……。思うは獲物の料理方法といったところか？

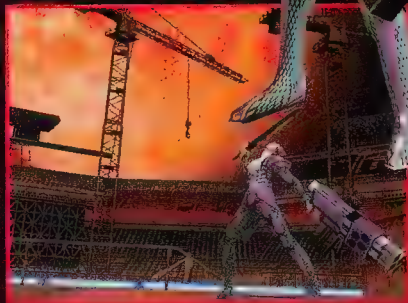
各武器の演出はド派手なものばかり。剣、ミサイル、どれもサイズはアメリカン！

その外見は男を夢中にさせるが、正体は毒を持った海蛇のように危険。性格は常にハイテンションで、素早い動きで獲物を翻弄する。

323 AGENTS（エージェント）

金ずくで殺しを請け負う腕利きの刺客たち。理想に燃える戦士も、凶悪犯罪者も、彼らにはただのターゲットでしかない。殺人契約の前に、法律や道徳は無意味なのだ。

MAYFLY
メイフライ

遠距離の相手を精密射撃！ 小悪魔の微笑みが聞こえてきそうだ。

TALBOT
タルボット

もとは要人警護用として造られた狂気の殺人アンドロイド。頼りになるが、仮面の下の素顔は善悪の区別は付かず、その怪力で本能的に人を殺す。

各キャラ初期装備：ハウンド／モト・ガン、スラッシュ／火炎放射器、ゼウス／ハイパーバズーカ、サージ／ハンドガン、キャシー／ハンドガン、スタブ／ミサイルランチャー、デューク／キラーソード、ディ／ハードソード&トリックボム、ランス／レイソード、ファントム／ハードソード&ショットガン、メイフライ／スナイパーライフル、タルボット／ホーミングミサイル

カプコン&ナムコ共同開発で、『バイオハザード』がゲーセンに登場！

絶海の孤島、ロックフォートからの脱出を試みるクレアとスティーブ……。あの『バイオハザード コード：ベロニカ』が、ガンシューとしてゲーセンにお目見えする。今回はその第1報をお届けしよう。

稼働時期：6月予定
ジャンル：サバイバルガンシューティング
操作方法：固定型銃コントローラー
メーカー：カプコン／ナムコ

GUN SURVIVOR® 2 BIOHAZARD® —CODE:Veronica—

※画面写真はすべて開発中のものです

Text：ぎらり

Steve Burnside
スティーブ・バーンサイド

自由度の高い「フリームーブシステム」。銃型コントローラーで、キャラクターを任意に動かせる！

[illegible]自分の位置を確認し[illegible]ている時間はない[illegible]

「ガンサバイバー2」の大きな特徴は、プレイヤーがキャラクターを操作して、任意に移動することができる点だ。自由に移動して扉を開けたりできる反面、ゾンビが背後に回り込むこともあるため、全方向に対して気が抜けない。この緊張感が、銃だけが頼りのサバイバルをよりリアルなものにしているのだ。

移動は従来の固定タイプの銃型コントローラーを前後左右に動かすことで行なう。ちょっと慣れれば思い通りにキャラを動かせるようになるぞ。

扉に入るか否かの選択もプレイヤー次第。扉を開けて、吉と出るか凶と出るか

ライフアップアイテムを発見。その場まで移動して銃身のボタンを押せば回収できるぞ

ステージクリア後のリザルト画面。ハンドガンボーナスという項目が「バイオ」っぽい？

Message from CAPCOM

ゾンビ、ハンター、追跡者……。

コンシューマで大人気のバイオハザードが、ついにアーケードに進出です。

操作性、爽快感ともに、これまでのガンシューにない新しいものになっています。

現在ナムコさんと共同で鋭意開発中ですので、是非ともご期待下さい。

（株）カプコン　宣伝チーム

ゲー事典　『バイオハザード』シリーズは、家庭用ゲームをやらない人でも、おそらくその名を知らないことはないだろう。今回、シリーズ初のアーケード用ガンシューとして登場する『ガンサバイバー2』は、DC（完全版はDC&PS2）で発売中の『コード：ベロニカ』がモチーフとなっていて、ヒロインのクレアや、スティーブも健在だ。ゲーセンでバイオを堪能できる日は近いぞ!!

時間内にキーアイテムを探し出し、ボスの待ち受けるゴールを目指せ！

ゲームの大まかな流れを説明しよう。定められた時間内で、まずはステージ内のどこかに配置されたカギを入手。次に地図上で赤く示された扉に入れば、その先がゴール地点だ。

しかし、扉に入ったからといって安心するのはまだ早い。ゴール地点にはステージごとに異なる凶悪なボスが待ち構えているのだ。このボスを倒せば無事ステージクリアとなる。

カギのある部屋に到着した。ゾンビに注意しながら、どこかに落ちているカギを探そう。

2人同時プレイ時も任意に行動可能。いかに協力しあうかがクリアのカギだ！

2人同時プレイは、単独プレイ以上にフリームーブシステムの強みを発揮できそうだ。2人でゲームを進める場合でも、各自が任意に移動することができるので、一緒に進むだけでなく、それぞれが別の部屋を探索することも可能。1人が敵を倒している間に、もう1人が強力な武器アイテムを取りに行く、といった息ピッタリの連携プレイがクリアへの近道となりそうだ。

家庭用でお馴染みの「追跡者」も出現するようだ。今回もしつこくつきまとってくるのだろうか？

一丸となって進むも良し、それぞれ異なる部屋を探索するも良し。どんな戦術でステージを進めていくかは、協力し合うプレイヤー次第だ。

次回、詳細情報を待て!!

本作はウェブランキングの開催が決定している。ゲームオーバー後に表示されるパスワードをウェブ上で入力すれば、ランキング参加者の中での自分の順位を知ることができるぞ。受付が始まる時期やサイトのURLなどはまだ未定だが、このランキングを使ったイベント等も企画進行中ということだ。わかり次第詳細を掲載していくので、続報に期待してほしい！

あえて言おう、名作であると！

対戦も面白いけど、CPU戦も非常に盛り上がるのが本作のいいところ。今月は、CPU戦で役立つデータも満載なのだ！

発売元：バンプレスト　開発／販売元：カプコン

機体別攻略Text：SHO、ちゃっきー、がっちん、蕎之字元帥、RED、ももやん

一年戦争に参加しよう！ MS（モビルスーツ）パイロットへの第一歩

2対2の対戦が、非常に面白い本作。今からでも十分間に合うので、参戦してみるのはどうだろうか？

Text：ももやん伍長

戦場までは何マイル？

今、巷のゲームセンターでは、地球連邦軍対ジオン公国軍の戦闘が激化！　両陣営ともに、まだまだ人材を募集している。君もモビルスーツパイロットになってみないか？

……ということで、これから本作に参戦しようと考えている人たちのために、ゲームを始めるまでのプロセスを、もう一度おさらいしておこう。

●まずはゲームに参加

コインを入れてスタートボタンを押すと、オペレーション選択画面が出てくる。ここでどのゲームに参加し、どちらの陣営（地球連邦軍、ジオン公国軍）でプレイするかを決めることになる。

4人同時対戦可能な環境の場合、ほかのプレイヤーのゲームに乱入するか、新規にゲーム（1人用）を始めるかを選ぶ。ゲームセンターによっては、新規ゲームが選べない（乱入のみ）設定の場合があるので、注意してほしい。

陣営の選択は、カーソルを左右のどちらかに移動させて決定。画面左側が地球連邦軍、右側がジオン公国軍となっている。

●ステージを選択しよう

乱入した側には、ステージ選択の権利が与えられる。陣営選択後すぐにステージ選択画面に入るので、ボタンを連打しているとサイド7になってしまうぞ。

この事故を防ぐために、陣営選択後はレバーを左右に入れるクセを付けておこう。これだけでステージ選択に気が付くはずだ。

ジオン公国軍を使う場合地上ステージ、宇宙ステージで選択できる機体が異なるため、ステージ選択は重要な要素だ。水陸両用機を使うならば、極力水のあるステージを選ぼう。

ゲーム開始までのプロセス

ゲームに参加

コインを投入し、スタートボタンを押す。くれぐれも、順番待ちの台に割り込んだりしないように！

新規作戦（オペレーション）の作成

誰もプレイしていなければ、自動的に新規オペレーション作成になる。誰かがプレイ中だが、乱入したくない場合は、レバー上下で新規オペレーションに合わせよう。その後陣営選択になるので、まだ決定ボタンは押さないこと。

他の作戦（オペレーション）に乱入（協力）

現在プレイ中の誰かに乱入（または協力）したい場合、ここで「すでに機体が決定されている（誰かが作戦遂行中）」オペレーションを、レバー上下で選ぶ。その後陣営選択になるので、まだ決定ボタンは押さないこと。

陣営の選択

乱入か新規で始めるかを選択する画面では、決定する（ボタンを押す）前に自分の陣営も決めよう。画面左側が、ガンダムを擁する「地球連邦軍」。画面右側は豊富な機体が魅力の「ジオン公国軍」だ。レバー左右で陣営を決めたら、ボタンを押して決定しよう。

ステージ選択

すでに作戦執行中（プレイ中）の相手に乱入した場合と、新規ゲームを始めた場合、ステージ選択ができる。ここで「あ～ジオング使いたかったのに地上面を選んじゃった!!」という失敗をしないように、あらかじめ考えておこう。

ヤツの名は……

陣営、ステージ選択後はパイロット名の選択となる。直接ゲームに影響があるわけではないが、己の中のモチベーションアップに関わってくること間違いなしなので、疎かにできない存在だ。

ファースト「ガンダム」に出演していた一部のパイロットたちは、上部の「おまかせ」を選ぶことで自動入力される。この方法で入力した名前でプレイすると、声やキャラグラフィックが入るので、盛り上がることうけあいだ。気に入るパイロットが出るまで、おまかせを押してみよう。

画面下部のキーボードを使って、ガンダムマニアを唸らせるようなパイロット名や、思わず吹き出してしまう名前を入れるのも面白いだろう。

また、ゲーム開始前の作戦画面では、あらかじめ敵陣営のパイロット名と機体の種類、作戦開始時の敵との位置関係を確認しておくことが、戦闘の基本となるぞ。

パイロット名も結構重要。笑いをとるのもあり。

作戦画面でパイロット名とモビルスーツを確認しよう。対戦の基本になるぞ。

名前が重複したら？：パイロット名入力の時に同じ名前を入力すると、ランダムで他のパイロット名に変わってしまう。しかも「おまかせ」に入っていないキャラになることがあるので、注意したい。「赤い彗星のシャア」を入力して「アカハナ」になっていたときは、ショックを隠せなかった。ちなみに、「キャスバル」でも「赤い彗星」でもシャアの顔グラフィックが出るぞ。

ベストパートナーを探せ!!

戦力コスト考察

強さを求めたものからこだわった組み合わせまで。600という総コストの中で考えられる、オススメのコンビを紹介。見知らぬパイロット同士で組むときは、そっとあとから選んであげよう。

Text：かっちん

ジオン公国軍

ゲルググと組むなら

ジオン公国軍で高性能の機体といえばゲルググ。コストは当然高く、量産型で300、シャア専用で325と総コストの半分を超える。つまり、ゲルググ同士で組んだ場合、双方1度ずつ撃破されると作戦失敗となるわけだ。これでは、いくら強力な機体でも効率が悪いといえるだろう。

そこで、300より低いコストの機体で優秀なものとなると、ギャン、シャア専用ズゴック、ドムなどが挙げられる。これなら、1度ずつ撃破されても作戦失敗にならない。

また、ゲルググ1回と他の機体が2回撃破されてもいい組み合わせとなる、149以下のコストの機体は存在しない。よって、ギャン以下のコストであれば、どの機体と組んでもコスト面では同じこと。シャア専用でもコストを圧迫することにはならない。

ザクに乗るなら

ザクに憧れるプレイヤーは多い。しかし、主力となるには今一歩の感が強いため、選ぶならマシンガンによる支援行動に傾注すべき。そのためには、強力な相棒が必要だ。

一つめのオススメは、シャア専用ザクとギャンorドムとの組み合わせ。これらの機体は、1回撃破されても、シャア専用ザクが2回撃破されない限り作戦失敗とならない。当然、数に頼ることになるが、相手を苦しめるには十分な戦力がそろっているといえる。

もう一つは、旧型ザクとシャア専用ズゴックの組み合わせ。少々特殊なコンビになるが、旧型ザク1回ならシャア専用ズゴックが2回撃破されてもいい点に着目。突撃好きのアクティブなプレイヤーがシャア専用ズゴックに乗ると、大物食いもあり得る。思い切った動きでかく乱したい。

ジオングでいくなら

超ハイコストのジオングはコスト375。一度ずつ撃破されても作戦失敗とならない組み合わせはあるのだが性能的に今ひとつな機体としか組めない感がある。特にドムとの合計コストが600ジャストであることと、合計595でちょうどいいシャア専用ズゴックとはステージの関係で組めない点が痛い。

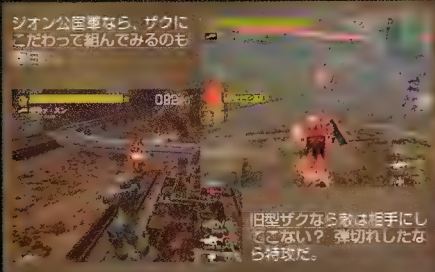
ならば、一度も撃破されない覚悟でゲルググと組んでみるのも悪くないだろう。完全に1対1ならば十分に戦えるからだ。しかし、相手が片方を集中攻撃してきた場合の対処がお互い難しい。引くときは引き、チャンスは見逃さないセンスが必要とされる。

ゲルググとのベストパートナーは、格闘に特化したギャンになるのか……？

ジオン公国軍オススメコンビ

ジオン公国軍オススメコンビ
シャア専用ゲルググ（325）－ギャン（245）
シャア専用ザク（175）－ギャン（245）、ドム（225）
旧型ザク（150）－シャア専用ズゴック（220）
ジオング（375）－シャア専用ゲルググ（325）

ジオン公国軍なら、ザクにこだわって組んでみるのも一興

旧型ザクなら敵は相手にしてこない？ 弾切れしたなら特攻だ。

ジオングとはゲルググで？ お互い一度も撃破されないつもりでプレイだ。

地球連邦軍

ガンダムと組むなら

ガンダムのコストは375と高いながらも、その性能は誰もが認めるところだ。やはり組むなら、一度ずつ撃破されてもかまわないガンタンクかGMとのコンビがベストか。

どちらもコスト的にはほぼ同じだが、役割はだいぶ違ってくる。ステージの地形に多少影響されるものの、安定感ではガンタンクのほうが一歩上との声も……。最終的にはプレイヤーの好みによるところもあるだろう。

なお、ガンダム同士の組み合わせも破壊力は抜群だ。雨あられのように襲いかかるビームライフルに対して、並のモビルスーツでは歯が立たない。ジオン公国軍側の機体構成によって、相性の良し悪しが出ることも事実。あとは、双方一度ずつ破壊されると作戦失敗となる点を弱いと感じるかどうかになる。

ガンダム以外なら

ガンダムとはコスト面で組みにくいガンキャノンだが、ガンキャノン同士で組むとコスト的なバランスはいい。戦闘力も上々で、一度ずつ撃破されても構わない。迎撃能力が高く、うかつに攻め込めない堅固さがある。

あとはGM2機で組むかGMとガンタンクの組み合わせになる。GMとガンタンクのペアは、意外にしぶとくねばり強い。ガンタンクのみが3回撃破されない限りは、合計で3度撃破されてもいいからだ。GMの195というコストが、絶妙のバランスを引き出している。

ガンキャノンとGM orガンタンクという組み合わせも考えられる。これも悪くないのだが、双方一度ずつ撃破されてもいいことを考えると、ガンキャノンをガンダムに変えたほうが結果は残せるだろう。

地球連邦軍オススメコンビ

地球連邦軍オススメコンビ
ガンダム（375）－ガンタンク（200）
GM（195）－GM（195）、ガンタンク（200）
ガンキャノン（250）－ガンキャノン（250）

[illegible]中心となり、ガンタンクでの支[illegible]

ガンキャノン[illegible]妙なところだ。[illegible]み合わせでいく？

G事典 アルカディアライター間でこれが強いかな？ と話題になっているのは、ジオン公国軍がゲルググとギャン、地球連邦軍がガンダムとガンタンクの組み合わせ。実際の直接対決では、なかなかの好勝負で甲乙つけがたい。また、別な組み合わせでこれらのコンビに挑むと、やはり勝率が悪くなる点からもバランス良好といえる。君たちのゲーセンではどのコンビが高評価？

知って得するCPUデータ

CPU戦&ステージ詳細解説

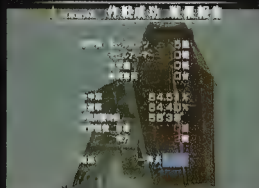
CPU戦限定の、モビルアーマーや戦闘車両などのコストを一気に紹介。ステージ別の出現する敵機を覚えて、効率よくクリアを目指そう。

(Text : SHO)

CPU戦では……

この項では、CPU戦を始める際の予備知識を、データ中心に紹介していこう。

まず、左表を見てもらえば分かるように、CPUのモビルスーツは対戦時より耐久力とコストが低めに設定されている。耐久力が低いということは、早く倒せるのだが、その分コストも低くなっているため、より多くの敵を倒さなければならないことになる。

また、倒したあとに出現するモビルスーツが変わる場合もあるので、効率よく敵を倒せるように、表を参考にしながら研究してみてほしい。

序盤のCPU戦では、6~7機を撃墜しないとクリアできないのだ。

■CPU機体の耐久値とコスト

機体名	耐久値	コスト
ガンダム	416	190
ガンキャノン	448	125
ガンタンク	512	100
GM	320	98
旧型ザク	320	75
ザク	352(352)	80(80)
グフ	384	100
ドム	384	115
ゴッグ	512	100
ズゴック	416(416)	100(110)
アッガイ	352	85
ゾック	480	100
ギャン	416	125
ゲルググ	416(416)	150(165)
ジオング	416	190

※カッコ内の数値はシャア専用機体のもの

主戦力以外の存在

CPU戦では敵モビルスーツ以外にも、モビルアーマー、艦船、戦闘車両、戦闘機などが存在する。モビルアーマーと空母や艦船に関しては、出現するステージは決まっているが、一つのステージに複数存在する場合、どの敵が出現するかはランダム。

これらの敵を倒すことでも敵戦力ゲージを減らせるが、左表のように、モビルアーマー以外の戦闘機や車両に関しては、破壊しても戦力コストはほとんど減らない。

また、戦闘機、戦闘車両、砲台には基本的にロックオンできないが、敵モビルスーツを撃墜して、ロックオン射程内に敵モビルスーツがいない場合に限り、ロックオンできる場合があるぞ。

■モビルアーマーの耐久値とコスト

機体名	耐久値	コスト
アッザム	400	100
グラブロ	350	100
ビグ・ザム	450	250
エルメス	400	190
ブラウ・ブロ	400	125
ビグロ	350	150
ザクレロ	300	100
Gファイター	288	70

■戦闘機、戦闘車両のコスト

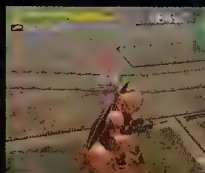
マゼラベース、マゼラトップ、トップ、61式戦車、フライマンタ、コアファイター、コアブースター、ガトル戦闘爆撃機、ドダイ、ボール

すべてコスト2

■空母、艦船のコスト

ガウ(主砲)(メガ粒子砲)、ホワイトベース(主砲)(メガ粒子砲)、ビッグ・トレー(砲台)、サラミス(主砲)(対空砲)、ギャロップ(バルカン)(主砲)、ザンジバル(対空砲)(主砲)、ダブデ(主砲)(バルカン)

すべてコスト5

CPU戦だけに出現するモビルアーマー。ロックオンの対象が3つになるので注意。

戦闘機や戦闘車両も撃破することができるが、戦力ゲージは少ししか減らない。

ステージパターン

ステージ全体の流れは下表のようになっているが、スタート時には、ステージを選択することができる。選択できるステージはサイド7内部、タクラマカン砂漠、ジャブロー地上、ソロモンの4つ。

ただ、タクラマカン砂漠とソロモンから始めても、2ステージ目は必ずサイド7内部となる。ジャブロー地上からスタートした場合も、次のジャブロー地下をクリアしたあとにソロモンではなくサイド7内部に飛ばされる。

つまり、どのステージからスタートしても、ア・バオア・クー外部と内部は最終ステージになるというわけだ。

ゲームが進行するにつれて、ランクが徐々に上がっていくため、難しいステージをなるべく早めに持ってくるというのもオールクリアへの近道になる。どこからスタートすると効率がいいか、模索してみるのも面白い。

スタート時には、4つのステージの中から選択することが可能になっている。

難しいステージのソロモンを最初に選択すれば、比較的楽にクリアができる。

G事典 **CPUのコスト**:CPU戦は1人用か協力プレイかで、敵戦力ゲージが増減する。1人用では敵戦力ゲージが400。協力プレイでは敵戦力ゲージが500になるので、敵を倒す数も少し違ってくることに注意したい。また、気になるモビルアーマーだが、放っておいてもさほど強力な攻撃はしてこないので、無理に倒そうとせずモビルスーツを重視した方がいいかも。

要注意ステージ　その1
地球連邦軍編 黒海南岸森林地帯

地球連邦軍でプレイした際、最初につまずくのが黒海南岸森林地帯。ここはドムが2機出現する最初のステージで、ザクやグフとはひと味違う。動きも非常に速いので、非常にやっかいだ。1人プレイの場合は味方モビルアーマーであるGファイターが出現することもあるが、ランダムでミデアのときもあるので、戦力としてはあまり期待できない。

また、2人協力プレイの場合はコンティニューを使わずにたどりつくと、ドムが3機出現するのでかなりキビシイ状況になる。ぼやぼやしてるとアッという間に囲まれるので、気を引き締めよう。

ミデアが援軍で登場することもあるが、実際に攻撃してくれることは少ない。

3機のドムに囲まれると、パニック状態！　各個撃破に専念しよう。

ワンポイントアドバイス

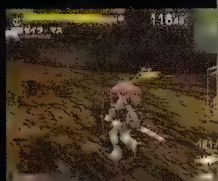
自軍にガンダムとジムがいる場合は、スタート時に飛び出すことでドムが近寄ってくるのを撃退すればいい。ドムはジャイアント・バズを撃ちながらまっすぐ自分に向かってくるので、ビーム兵器ならば弾頭を打ち消しつつ攻撃できるからだ。こうすれば最初のドムは[illegible]

ジャンプしながら近寄ってくるドムを、ビーム兵器で狙撃しよう。

要注意ステージ　その2
地球連邦軍編 ソロモン

最初の宇宙ステージであるソロモン。サイド7や砂漠、ジャブローからスタートしたときはステージ10になり、難度も格段にアップ。コンティニューせずにたどり着いた場合は、ドム2機とモビルアーマー1機の計3機を相手にすることになる。また、援軍でシャア専用ゲルググも出現するため非常にキビシイ。

対応策としては、スタート時にソロモンを選択するという方法がある。これならドム1機＆モビルアーマー1機になり、比較的楽にクリアが可能だ。ただ、援軍でギャンが出現するので、油断は禁物。1機ずつ確実に撃墜しよう。

最強のモビルアーマー、ビグ・ザム登場！　ドズル中将率いるソロモンの激戦を再現！

ソロモンスタートにしても、ギャンなどの強力なモビルスーツが出現する。

ワンポイントアドバイス

ここはモビルアーマーを倒すよりもモビルスーツを倒したほうが効果が高い。ビグ・ザムやエルメスを倒せば戦力ゲージを大幅に減少させることができるが、耐久力が高いので残弾がすぐに切れてしまうし、敵モビルスーツに狙い撃ちされてしまうからだ。ドム・ゲルググの順に撃破しよう。

援軍で登場するシャア専用ゲルググは非常に強いので、2対1で戦いたい。

要注意ステージ　その1
ジオン公国軍編 黒海南岸森林地帯

ジオン公国軍でプレイしたときも、黒海南岸森林地帯は最初の難関。敵勢力はガンダム、ガンタンク、Gファイターが基本で、初期配置でガンダムがいるのがやっかいだ。

Gファイターがミデアの場合もあるが、標的が3機というだけでも、ターゲットを切り替える手間が増え、やりにくさを感じてしまう。

このステージは、ガンダムをいかに早く倒せるかが攻略のキモ。もたもたしてるとガンタンクの援護もきつくなるし、Gファイターも攻撃してくる。協力プレイの場合は、とにかくガンダムに2人で挑むことを心がけよう。

最初からガンダムが出現するステージなので、普段の倍の集中力が必要だ。

Gファイターが登場するときもあるが、やはり基本はモビルスーツ重視で。

ワンポイントアドバイス

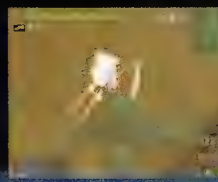
とにかくガンダムを最初に狙うのが基本。ただ、敵の配置上、ガンダムが一番後ろにいるので、スタート時にはロックオンできないことが多い。そんなときは遠くから撃たれるビームライフルを視認する必要がある。ロックオンするまでは、ビームとガンタンクの砲撃の両方に注意することが大切だ。

遠くにいるガンダムを視認しながら常に回避できるようにしよう。

要注意ステージ　その2
ジオン公国軍編 ジャブロー地上

ジオン公国軍でプレイすると、水中からスタートすることが多いジャブロー地上。敵の初期勢力はガンキャノン2機だが、増援でガンダムが出現するのがキツイ。また、地上で戦いたくても、敵が水中から出てこなかったりすると、どうしても水中戦を強いられることになる。そうなると視界も悪く、移動速度も遅くなるため、敵の攻撃を避けにくくなってしまうのだ。

水陸両用モビルスーツならば比較的楽なステージなのだが、そうでない場合も考え、できるだけ地上で戦うことをオススメしたい。敵が地上にあがるまで待つのもいいぞ。

戦闘開始時は自機が水中にいることが多いので、素早く地上にあがっておきたい。

水陸両用モビルスーツならば、水中で一気に攻撃を仕かけるのもいいぞ。

ワンポイントアドバイス

水中で戦うのがキビシイならば地上で戦えばいいという単純なことを実行するだけで、この面は格段に楽になる。問題はその場所だが、地球連邦軍側にある宇宙船ドック入口を利用すればいい。開始直後素早くドックに降り、その場で敵モビルスーツを待ち受けよう。単純だが効果抜群。

ドック内に敵が降りてきたら、2対1で十字砲火を浴びせろ！

難関ステージ：紹介した以外の難関は、連邦だと、ア・バオア・クー外部。ジオンだとア・バオア・クー内部だ。最終ステージなので難しいのは当たり前なのだが状況はかなり厳しい。地球連邦軍選択時のア・バオア・クー外部の敵勢力は、ゲルググ2機とビグロorブラウ・ブロ。とくにゲルググ2機の攻撃と回避性能はすさまじく、かなりの苦戦を強いられるだろう。

ステージ3 ニューヨーク

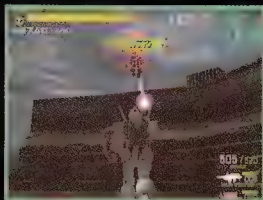
Point 1

ドーム型競技場の残骸であるこのポイントは、高い壁に覆われているため、ジャンプして登るか、う回するかが考えどころ。安全にいくならう回、突撃するなら飛び越えて近寄ろう。

Point 2

ドームの外に広がる細いビル群は、身を隠すための障害物としては少し頼りないが、使えないこともない。平地が少なく、段差が多いので、混戦になりやすいのが特徴だ。

ザク	コスト	80
シャア専用ザク	コスト	90

出現MS（モビルスーツ）

ここでも敵の主力はザク。量産型はミサイルポッド装備が多く、シャア専用ザクはザクバズーカを装備していることが多い。

1人でプレイした場合は、ドームの中央にホワイトベースが停泊している可能性が高く、必然的に戦場はビル群になってくる。ホワイトベースがいない場合は、ドームの中でザクを待ちかまえよう。

GM	コスト	98
ガンダム	コスト	190

出現MS（モビルスーツ）

作戦開始時の敵戦力はGMが2機だが、どちらか片方のGMを撃破すると、援軍でガンダムが出現する。

サイド7からスタートした場合は、初めてのガンダム登場となるので、気を引き締めてかかろう。協力プレイでは、ガンダムが出てきたときには2人で集中攻撃し、一気に撃破することをオススメしたい。

ステージ2 グレートキャニオン

Point 1

中央にある谷の切れ目は非常に深く狭いので、乱戦は必至。ジャンプして上に登る時には、敵から狙撃されないように注意しよう。また、登る際にはけん制しておくことを忘れずに。

Point 2

いくつかの土柱に囲まれたこのポイントは、上に登れば有利な射撃をすることができるが、敵が真下にいるとロックオンしにくい。下部は狭い道が多いので、乱戦時には十分注意しよう。

ザク	コスト	80
シャア専用ザク	コスト	90

出現MS（モビルスーツ）

ガンダムで登場するガウ攻撃空母は、目立った攻撃はしてこないので無視して問題ない。

敵はザクとシャア専用ザクのみなので楽勝だが、装備がザクマシンガンではなくザクバズーカなので、不用意に攻めていくと手痛い反撃を受けやすいことに注意。

地球連邦軍側は、無理して動かずに土柱に登って待ち受けるのが基本だ。

GM	コスト	98
ガンキャノン	コスト	125

出現MS（モビルスーツ）

渓谷の切れ目近くからスタートするジオン側は、最初に谷を渡ることから始まる。推進力の低いモビルスーツは何度かジャンプする必要があるので、ガンキャノンに狙撃されないよう、なるべく壁沿いを進むのが基本。

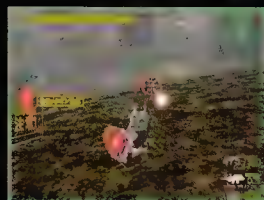
土柱の上にいる敵機も無理に狙わず、地上に降りてくるのを待ってから戦いを仕かけたほうが楽だぞ。

ステージ1 サイド7内部

Point 1

ビルに囲まれたこのポイントは、身を隠したり、敵弾からの盾の役割を果たしてくれるので、非常に重要。障害物を有効利用すれば、戦いを有利に展開することができる。

Point 2

丘状になっているこの森林地帯は、モビルスーツの下半身がすっぽり隠れるほど深くなっていることが特徴。ダウン時には相手が見えなくなるので、ロックオンでの確認が必須だ。

旧型ザク	コスト	75
ザク	コスト	80
シャア専用ザク	コスト	90

出現MS（モビルスーツ）

地球連邦軍で始めた場合はビルが近く、すぐに身を隠せるのが最大の魅力。また、スタート時に高台に乗っている状況も多いので、ガンタンクやガンキャノン使用時は開始直後に砲撃するという選択もある。

ビルは何度か攻撃すると壊れてしまうが、うまく使えば、2対1の状況を作り出しやすいので覚えておこう。

GM	コスト	98
ガンタンク	コスト	100

出現MS（モビルスーツ）

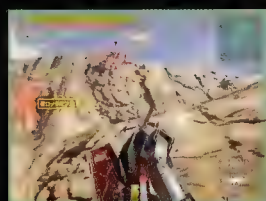
ジオン公国軍は障害物となるビル群から遠いため、敵を広い場所におびき寄せることが大切。一気に戦闘状態に持ち込みたいときは右側にある丘に移動し、ディフェンシブにいくならば、左方向に歩きながらビルを盾にして、ゆっくり相手の出方を見るといいだろう。

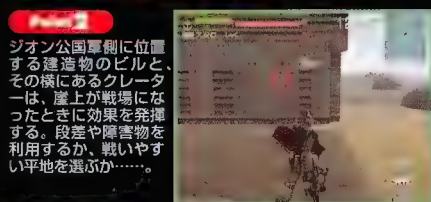
協力プレイの場合は、味方が孤立しないように心がけよう。

連邦VSジオン

ジオンVS連邦

高低差を利用する： 前半のステージは高低差がある場所が多く、それを利用することで戦いを有利に展開することができる。例えば、敵が下にいる場合は、ロックオンサイトを見ながら登ってきた瞬間に射撃すれば、再度低い位置に落とすことができる。その間は、もう片方の敵を2対1で攻撃する状況を作ることができるので、非常に有効な戦術となるのだ。

ステージ6 オデッサ

Point1

ステージの中央に位置する絶壁は、両軍が衝突する最初の場所。下に位置する地球連邦軍、上に位置するジオン公国軍、という関係になっている。待つか突撃するかは、君の作戦次第だ。

Point2

ジオン公国軍側に位置する建造物のビルと、その横にあるクレーターは、崖上が戦場になったときに効果を発揮する。段差や障害物を利用するか、戦いやすい平地を選ぶか……。

連邦VSジオン

出現MS	
ザク	コスト 80
ドム	コスト 115

ザクとドムのほかにタフヅが登場するが、目立たないので無視してOK。

ここのザクは、必ずマゼラトップ砲を装備していることが特徴。威力は高いが、撃つときに必ず足を止めるので、歩きながら射撃すれば問題はない。地球連邦軍側は、開始時に下で待ち、降りてくるところを狙い撃ちする感じで、ザクの砲撃だけに注意しよう。

ジオンVS連邦

出現MS	
GM	コスト 98
ガンキャノン	コスト 125

上に位置するジオン公国軍側にとって、このステージは比較的クリアが楽。敵勢力もGMとガンキャノンだけなので、さほどプレッシャーを感じることもない。

崖の上で敵の動きを監視し、登ってきたところを射撃で落とし、敵を分断させるのが第一の目的。コストの高いガンキャノンを中心に狙っていくといいだろう。

ステージ5 黒海南岸森林地帯

Point1

丘に囲まれた中央の平地が、このステージの主戦場。これといった障害物もなく、しっかり敵の攻撃を回避しなければならないので、プレイヤーの腕が問われるステージといえる。

Point2

接近戦では丘の上か下かによって、有利不利が発生することもある。できるだけ下に位置して、高い位置からの攻撃をくぐるようにすれば、わずかながらも効果が期待できるので、覚えておこう。

連邦VSジオン

出現MS	
ドム	コスト116

要注意ステージでも紹介したように、最初の難関になる場所。味方のGファイターやミデアが出現することもあるが、戦力としては期待できない。

協力プレイではドムが3機になる可能性もあるので、常に不利な状況で戦わなければならなくなる。3機のドムを同時に相手しないように、各個撃破を心がけよう。

ジオンVS連邦

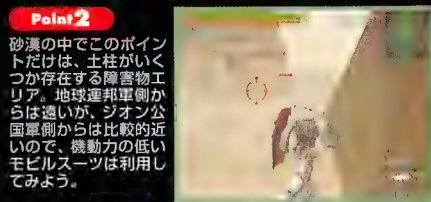
出現MS	
ガンダム	コスト190
ガンタンク	コスト100
Gファイター(MA)	コスト 70

初期戦力でガンダムが登場するうえ、Gファイターなどのモビルアーマーも出現するのでかなりの苦戦を強いられるステージ。

一番遠い地点に位置するガンダムの攻撃を、いつでも回避できるように集中しておくことが大切だ。1人でプレイした場合は、味方CPUがドムになるので比較的楽にはなるものの、油断は禁物。

ステージ4 タクラマカン砂漠

Point1

中央に平地が広がるこの場所が主戦場になることは間違いない。左右を丘に囲まれており、必然的にこの付近での戦闘になることが多いので、砲撃などには十分な注意が必要だ。

Point2

砂漠の中でこのポイントだけは、土柱がいくつか存在する障害物エリア。地球連邦軍側からは遠いが、ジオン公国軍側からは比較的近いので、機動力の低いモビルスーツは利用してみよう。

連邦VSジオン

出現MS	
ザク	コスト 80
グフ	コスト 100
アッザム(MA)	コスト 100

このステージでは、ザクとグフ以外にも、モビルアーマーのアッザムが登場する。甘く見ているとゲームオーバーになりやすいので、注意しよう。

グフのヒートロッドは近距離でくらうと威力が高いので、グフを中心に狙っていくのが基本。アッザムからの攻撃は、アッザムリーダーだけに注意すればいいだろう。

ジオンVS連邦

出現MS	
ガンタンク	コスト 100
ガンキャノン	コスト 125

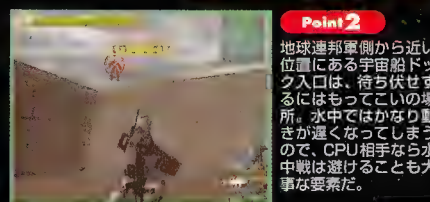
初期配置で登場する敵モビルスーツは、ガンタンク2機。その後ガンキャノンが援軍で登場するだけだが、相手に近寄るまでにガンタンクの砲撃を受けやすいので、いつでも回避できるよう心がけておこう。

機動力の低いモビルスーツの場合は、正面を進むのではなく、左側にある土柱を盾にしながら近寄ると、比較的安全だ。

G事典 **平地での戦い**：平地は自分の動きを妨げられることがないため、戦いやすい場所ではあるのだが、それは敵にとっても同じ。モビルスーツ以外の敵も出現するCPU戦では、3対2といった状況が発生するので、身を隠す障害物や、高低差のある場所の方が戦いやすいのだ。タクラマカン砂漠や黒海南岸森林地帯では、集中してプレイしないとクリアは難しいぞ。

ステージ7 ベルファスト

Point 1

地上から突き出した港部分は、水中でもちょっとした入り江になっている。その上に立ち、敵が登ってくるところを狙撃すれば、時間稼ぎに使うことができるので覚えておこう。

Point 2

地球連邦軍側から近い位置にある宇宙船ドック入口は、待ち伏せするにはもってこいの場所。水中ではかなり動きが遅くなってしまうので、CPU相手なら水中戦は避けることも大事な要素だ。

連邦VSジオン

出現MS

ズゴック	コスト 100
ゴッグ	コスト 100
グラブロ(MA)	コスト 100

連邦では、最初の水中ステージとなるベルファスト。敵は水陸両用モビルスーツのうえ、グラブロも出現する可能性があるので、水中では非常に不利な戦いを強いられる。

そこで、水中には入らず、宇宙船ドック入口の中に入って敵がくるのを待つといい。狭い場所で2対1の状況を作れるので、戦いを有利に展開できるぞ。

ジオンVS連邦

出現MS

GM	コスト 98
ガンダム	コスト 190

最初はGMが2機だけだが、援軍でガンダムが登場するので注意したい。

自軍が水陸両用モビルスーツならば水中で戦うのもいいが、そうでない場合は地上での戦いを重視したい。その際、地球連邦軍側にある宇宙船ドック入口の中に隠れて、敵が降りてくるのを待つといい。基本的な攻略の指針は、両軍ともに同じといえる。

ステージ8 ジャブロー地上

Point 1

両軍の中央にある中州部分は、同時に進軍した場合は戦場となることが多い。ただ、地表の面積は狭いので戦いにくいのが難点。地形をどこまで利用するかは、君の選択次第だ。

Point 2

ベルファストと同様に、ジャブロー地上にも搬入用ドックが存在する。ただし、作戦エリア外のラインがすぐ近くにあるので、ラインを越えないように戦わなければならない。

連邦VSジオン

出現MS

ズゴック	コスト 100
グフ	コスト 100
ゴッグ	コスト 100

2度目の水中ステージであるジャブロー地上では、最初にズゴックとグフ、ランクによっては援軍にゴッグが登場する。

フィールド中央の中州で戦うのも一つの戦法ではあるが、安全にいくなら、ここでもドック内に隠れて敵がくるのを待とう。ただ、地球連邦軍側の地上エリアは比較的広いので、無理にドックに入らなくてもいいだろう。

ジオンVS連邦

出現MS

ガンキャノン	コスト 125
ガンダム	コスト 190

水中スタートになることが多いジオン側では、水陸両用モビルスーツ選択時以外は地上で戦うのが基本。

敵勢力も最初はガンキャノンが2機だが、増援でガンダムが出現するので、早めに地上にあがっておきたいところ。地球連邦軍側に広い面積の平地とドックがあるので、素早く移動して戦いの場所を確保するといい。

ステージ9 ジャブロー地下

Point 1

ステージの中央に位置する大きな岩が両軍の進行を妨げるため、必ず迂回することになる。ただ、ここで迂回する方向を間違えると孤立する恐れがあるので、協力プレイの際には意志の疎通が重要だ。

Point 2

中央の岩の横には人工建造物が多く存在する。各種障害物により動きを制限されてしまうが、うまく敵を誘い込めば逆に撃墜しやすい？

連邦VSジオン

出現MS

アッガイ	コスト 85
シャア専用ズゴック	コスト110
ゾック	コスト100

最初に登場する敵勢力はアッガイ2機だけ。その後シャア専用ズゴック、ゾックの順に増援が出撃してくる。

最初のアッガイを撃墜する時点で、味方との距離を離しすぎると、敵の増援に囲まれる恐れがあるので気を付けたい。地形をうまく利用して敵を分断することができれば優位に立てるので、戦う場所を考えておこう。

ジオンVS連邦

出現MS

GM	コスト 98
ガンダム	コスト 190

初期の敵勢力はGMが2機だが、増援でガンダムが登場するため、どの位置でGMを撃破するかが重要になってくる。

ジオン公国軍側から見て、左側にある岩の間に敵をおびき寄せることができれば、狭い場所で2対1の状況を作り出せるので狙ってみよう。大きな岩を盾にして移動すれば、敵を孤立させることもできるぞ。

要注意機体：各陣営には、特に注意しなければならないモビルスーツが存在する。地球連邦軍側では、いわずと知れたガンダム。ジオン公国軍側では、グフ、ドム、ゲルググが要注意機体。ジオン公国軍の3機は動きもよく、こちらの攻撃を避けそのスキに反撃してくるという行動が多いため、無理に攻めると手痛いダメージを負うことになる。気を引き締めてかかろう。

ステージ12 ア・バオア・クー内部

Point 1

このステージにはホワイトベースかザンジバルのどちらかが存在する。この大きな戦艦を盾に待ち伏せすることもできるので、近くにあるときはうまく活用するといい。

Point 2

2つの曲がり角が存在する通路は、一見地味だが大きな役割を果たす重要なポイント。曲がり角で待ち伏せして敵を誘い込めば、一気に撃墜することもできるので試してほしい。

連邦VSジオン

出現MS(モビルスーツ)

ゲルググ	コスト 150
ジオング	コスト 190

スタート直後、ゲルググが非常に近い位置にいるので、1対1の状況になる。その近くには破壊可能なコンテナが存在するため、うまく盾として利用しておきたい。

増援のジオングも、狭い通路におびき寄せればさほど強くはないので、一気に近寄って格闘戦で勝負しよう。敵を素早く倒せば、狭い地形なので分断することも容易だ。

ジオンVS連邦

出現MS(モビルスーツ)

ガンダム	コスト 190
ガンキャノン	コスト 125

最初からガンダムが出現するので、不用意な突撃は死を招く恐れがある。通路の曲がり角で待ち伏せして、一気に敵を撃破しよう。

ここでガンキャノンを先に撃破すると、増援でガンダムが出現し、ガンダム2機と同時に戦うはめになる。それを防ぐために、先にガンダムを集中攻撃するといい。最後の戦いになるので、慎重にいこう。

ステージ11 ア・バオア・クー外部

Point 1

中央に位置する大きな人工建造物（セントラルタワー）が特徴だが、敵を分断することもあれば、自分が孤立する恐れもある。協力プレイの場合は、どちらの方向から回するのかを決めておこう。

Point 2

中央にある建造物にはモビルスーツ1機分の足場が存在し、さらに上にも細い足場がある。これらの障害物をうまく活用するのは難しいが、良い戦術を模索してみるのもいい。

連邦VSジオン

出現MS(モビルスーツ)

ゲルググ	コスト 150
ジオング	コスト 190

最終ステージに突入すると、地球連邦軍最大の難所が待ち受けている。高ランクだと、ゲルググ2機にモビルアーマー（ビグロorブラウ・ブロ）という布陣。しかも増援にはジオングまで投入されるのだ。

とにかくゲルググ2機を相手にするだけで手一杯なので、モビルアーマーは無視。ゲルググをいかに早く撃墜するかにかかっている。

ジオンVS連邦

出現MS(モビルスーツ)

ガンタンク	コスト 100
ガンキャノン	コスト 125

最終ステージに突入したにも関わらず、敵勢力の中にガンダムがいないので、ここまでたどり着いたプレイヤーには楽なステージ。

ただ、初期配置のガンタンク2機から近い位置でのスタートとなるので、砲撃には十分注意しよう。増援のガンキャノンは戦力コストが高いので、なるべくガンキャノンを集中攻撃するよう心がけよう。

ステージ10 ソロモン

Point 1

宇宙要塞ソロモンにも存在する、宇宙船ドック入口は、重要な戦略ポイント。地球連邦軍でプレイした場合、モビルアーマーが存在するため待ち伏せは難しいが、ジオン公国軍側は大いに活用しよう。

Point 2

二重の段差になっているこのあたりの地形は、意外と重要なポイントとなる。段差を利用すればCPUの動きを制限でき、自分の攻撃を避けにくくすることが可能だからだ。

連邦VSジオン

出現MS(モビルスーツ)

ドム	コスト115
ギャン	コスト125
シャア専用ゲルググ	コスト165

宇宙におけるジオン公国軍の戦略拠点だけあって、敵の種類が多いことが特徴だ。

高ランク時は、ドム2機にモビルアーマーが1機（ザクレロorエルメスorビグ・ザム）という状況もある。増援にはシャア専用ゲルググorギャンが出てくるため、気が抜けない。これはステージ選択でソロモンからスタートしても同様なので、油断しないように。

ジオンVS連邦

出現MS(モビルスーツ)

GM	コスト 98
ガンダム	コスト 190

GM2機の初期勢力から、増援でガンダムが出てくるパターンのステージなので、比較的楽にクリアできるはず。しかも、搬入用のドックで待ち伏せができるため、たとえガンダムが相手でもさほど苦戦することはない。

ドックの中に入って敵を誘い込んだら、避けられないように十字砲火で一気に撃墜していこう。

G事典

敵を倒す順番：このゲームの面白いところは、戦力ゲージとコストがある点だ。このシステムがある以上、敵を倒す順番にも効率のいい方法が求められる。例えば、戦力ゲージが残りわずかのときにコストの高い強力なモビルスーツを倒す必要はないし、より多くゲージを減らすにはその逆が必要となる。とくに対戦時には重要な要素となるので、戦略を練り込んでほしい。

生き残りマニュアル

新兵養成Q&A

エースパイロットならすでに理解している基礎から、ギリギリの状況で勝敗を分ける実戦的な知識まで幅広くフォロー。これらの疑問を着実に解消していくことが、レベルアップにつながるぞ。

Text：かっちん

Q. ダウンしている間は無敵状態ですよね？

A. 基本的には無敵です。しかし、ひとくちにダウンといってもさまざまな状況があるので、注意が必要です。

【考察】

まず、ダウンして地面に落ちた瞬間から無敵時間が発生。起き上がり動作中や起き上がりの移動中（横転）までは完全な無敵状態になっている。

そして、起き上がりが完了した直後にも、わずかな無敵時間が存在する。この間が無敵かつ攻撃可能の最強状態なので、攻める側は注意が必要。ロックオンしたときのカーソルが黄色だと無敵状態。意識して見ることをオススメする。

なお、起き上がり中に段差などから落ちた場合は、その時点で無敵が切れる。

いっぽう、地面に落ちる前に追い打ちをくらった場合は、その瞬間から無敵時間が発生することも覚えておこう。

黄色いカーソルは、標的が無敵状態であることを意味する。このときに攻撃を当てても無駄。

段差がある場合は、起き上がりかたにも注意を払おう。ヘタな行動に出ると、無敵時間が切れてしまう。

Q. 崖に登ることができず、水中からもうまく出られません。どうすればいいの？

A. ジャンプしたときに画面中央下部に表示される、ブーストゲージを意識して確認しましょう。自然に回復します。

【考察】

着地後すぐにジャンプボタンを押してしまうと、ブーストゲージが回復し切っていないためふたたび空中でゼロになり、いつまでも登れない。必ず満タンになるまで待機してからリトライすること。

なお、ブーストゲージは、満タンの状態であれば表示されない。

高い障害物の上などに登ろうとするが、あと少しで届かないことはよくある状況。

しかし、すぐに再ジャンプしてしまうのはいけない行動である。

Q. 格闘戦でうまく先手が取れません。何かいい方法はないのでしょうか？

A. さまざまなシチュエーションがあるため、決定的な回答はありませんが、あらかじめ抜刀しておくといいでしょう。抜刀が不必要な機体や、気にならないほどスムーズに抜刀する機体もありますが。

このとき抜刀していないと、わずかな遅れをとることがあるので注意したい。

相手との距離が近くなれば、自然に格闘戦へと切り替わっていくものだ。

Q. ジャンプ格闘への対処で、何かいい方法はありますか？

A. 基本的には射撃でOKです。そのほか、タイミングよくステップでかわすこともできます。

【考察】

射撃で簡単に落とせるのは確か。だが、最低限その敵機に対してロックオンしていることが必要となる。さらに撃つタイミングも重要になるため、口で言うほどやさしくはない。背後から襲われることもあるので、マメなターゲットの切り替えで周囲に注意を払うこと。これにより、常に敵機の方向に正対することができる。あとは、その機体ごとの性能により選択する武器が変わってくる。メイン武器がいいのか、サブ射撃のほうがいいのかなど。

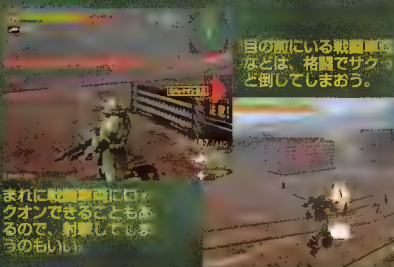
ステップでかわせる場合もあるが、動きながらサーチした結果たまたま避けられた、と考えよう。ジャンプ格闘系はホーミング性能が高いので、アテにはできない。

立ち止まったままのサーチは危険だ。ステップも行ないつつ、周囲を警戒しよう。

射撃で落とすためには、こまめなターゲット切り替えで敵機の動きを察知すること。

Q. CPU戦に出てくるモビルアーマー等は倒せますか？

A. はい、倒せます。ロックオンもできるので、破壊して戦力ゲージを消費させてもいいでしょう。ほかに戦艦の砲台や、ロックオンはできませんが戦闘車両も破壊できます。

目の前にいる戦闘車両などは、格闘でサクッと倒してしまおう。

まれに戦闘車両にロックオンできることもあるので、射撃してしまうのもいい。

威圧感あふれるモビルアーマーは、ロックオンして破壊することが可能。

G事典 起き上がりが完了したあとの無敵時間の存在により、起き上がり攻撃を出した場合は、出かかりが無敵状態になっている。ただし、場数を踏んでいるプレイヤーであれば、ダウン状態の機体（無敵状態の機体）に素直に攻撃してくるとは思えない。起き上がり攻撃を誘っている場合が多いので、よく考えてから行動しよう。空振ると、無敵時間が切れてスキだらけだ。

Q. 攻撃が味方に当たってしまうことはありますか？

A. はい。ロックオンはできませんが、撃てます。もちろんダメージも与えてしまいます。

〔考察〕

敵機をロックオンして射撃はしたが、状況により位置がずれて味方機に当たってしまうことはよくある。注意すれば誤射することも少なくなるだろうが、消極的になってしまうのも考えものだ。

ある程度は、お互い容認してプレイしたほうがいいだろう。なお、爆風ダメージが設定されている武器なら、自爆することも可能。敵機と密着している場合や壁際での射撃には、注意しておきたい。

もちろん、味方機を倒したくて射撃するプレイヤーなどいるはずがない。ある程度は仕方がないことだ。また、格闘により味方機にダメージを与えてしまう可能性があることも覚えておこう。

Q. シールドで相手の攻撃は防げますよね？

A. はい。ただし機体により防げる範囲が違い、耐久力も個別に設定されています。

〔考察〕

ビーム系、実弾系、格闘、どの攻撃に対してもシールドは有効である。

あとは機体によって差がある、シールドの有効範囲と方向をしっかりと把握すること。例えば、抜刀中ならシールドは前方になる、などの実戦的な知識で、レベルアップを図ろう。

なお、シールドには耐久力があり、破壊されることがある。完全に破壊されていない場合でも、半壊状態ではその有効範囲は狭くなる。

ガンダム、GM、グフ、ギャン、ゲルググが、シールドを所有する機体だ。

ギャンのシールドは破壊されない特性を持つ。有効に利用しよう。

Q. ダウンしない機体は、格闘戦になるとやられ続けてしまうの？

A. 本来ダウンする攻撃を受けると、無敵の状態が発生するようになっています。

ダウン状態の攻撃をくらえば無敵時間が発生する。このスキになんとかしたい。

攻撃側からの視点ならばロックオンマーカーが黄色くなり、無敵状態の確認ができるだが……。

〔考察〕

ダウンしない機体とはガンタンク、ジオング、ゾックの3種類。これらの機体は、本来ダウンする攻撃を受けた瞬間から無敵時間が発生。その効果は地上でも空中でも適用されるようになっている。

このとき、段差から落ちた場合はふっとび状態と見なされるため、起き上がり時同様に無敵時間が存在しない。思わぬ追い打ちをくらうことがあるので、注意が必要だ。

Q. 相手の背後から射撃しているのに、避けられてしまいます。なぜですか？

A. 相手は、あなたを目視はしていませんが、狙われていることは分かります。

〔考察〕

「背中から射撃すれば見えないので当たるはず……」ごく自然な発想ではあるが、相手はこちらの位置をレーダーで確認できるし、ロックオンしているのも伝わるようになっている。そして、撃ってくることを予想してステップを行なっているのだろう。君も用心深く、周囲に注意を払うようにしよう。

しかし、相手は狙われていることが分かるようになっている。だから避ける行動に移れる。

背後から狙っているのだから、撃つべき状況といえる。これは間違っていない。

Q. 作戦エリア外から強制的に戻される最中は、無防備状態になっているのですか？

A. 基本的にはそうです。ただし、作戦エリアの外に出た状況により変化するため、必ずしも無防備状態であるとは限りません。

攻撃をくらいながらエリア外へ出た場合は、無敵時間で保護される。

シールドで防ぎながらのエリア外転落も同様。ちょっと安心だ。

〔考察〕

これは、作戦エリア外に出されたとき「どのように出されたか？」で大きく状況が変わってくる。まず、自分から作戦エリア外へ出た場合。これは察しの通り、完全な無防備状態で中に戻されることになる。一切動かすことができないうえ、無敵の状態はまったくなしの状況が続く。乱戦中にこの状況になるとかなり苦しいだろう。

次に、ダメージを受けつつエリア外に出された場合。これは逆に無敵の状態が保たれたまま中に戻される。戻った瞬間もわずかに無敵時間が存在するため、何らかの行動が可能だ。なお、吹っ飛ばされてエリア外に出された場合もこの状況になる。

最後は、シールドなどで敵の攻撃を防ぎつつエリア外に押し出された場合。これも無敵時間を保持したままエリア内への復帰となる。ただし、ゲルググのナギナタ回転をシールドのように使用してエリア外に出た場合は話が別。この場合は、無防備な状態のままでエリア内へ戻されることになる。以上は基本的知識として覚えておきたい。

自分からエリア外へ退出するのは、ペナルティ扱いのようなもの。無敵時間は存在しない。

ナギナタ回転中に押し出された場合なども、作戦エリア復帰中の無敵時間は存在しない。

G事典 作戦エリア外かどうかの判定は、実際のラインより広めに設定されている。スポーツのようにラインを踏んでるとか、足が出ているといったシビアなものではなく、モビルスーツ1機分くらいの余裕はある。また、エリア外からの敵の攻撃はあり得ないため、背にすることで見えない位置からのプレッシャーはなくなる。しかし、行動範囲が狭くなるので危険も伴う。

機体性能に頼るな！

高性能のモビルスーツではあるが、油断しているとアッという間にやられてしまう。コストも高いので、慎重にいこう。

RX-78 ガンダム

機体データ

コスト	375
耐久力／防御力	520／[illegible]
ロックオン可能距離	600m
通常移動速度	43.4m／s

武装データ

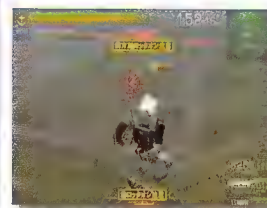
ビームライフル	弾数：10	射程：700m	威力：120
ハイパーバズーカ	弾数：15	射程：600m	威力：※1
ガンダムハンマー	威力：200		
バルカン	弾数：50	射程：150m	威力：8
ビームサーベル	威力：80〜120		

※1：ハイパーバズーカの威力は、弾[illegible]100、[illegible]40

無駄弾は使うな

ガンダムの武装はビームライフル（以下ライフル）とハイパーバズーカ（以下バズ）が基本。ガンダムハンマーは格闘兵器なので、今回は保留。

ライフルかバスかは好みでいいが、オススメはライフル。リロードが遅いという欠点はあるが弾速が速く、貫通力もあり、実弾兵器に対して撃ち勝てるという点は見逃せない。

バズは装弾数も多くリロードも早いが、弾速が遅く、ビーム兵器には撃ち負け、実弾兵器と相殺するので当てにくい。もしバズを使うなら、止まらずに撃つことが大事。相手に対して、自分の向いている方向が90度以内なら歩きながら撃つので、撃つ瞬間に斜め前を向くなどの工夫が大切。ほかにも、ジャンプして撃つなど当てやすい状況で使おう。

バズにくらべ、ライフルはどこを向いていてもロックオンしている方向に撃ってくれるが、やはり止まらずに撃つのは大切。また、ダウンしている相手には絶対に撃たないなど、弾の節約を心がけよう。

バズを使うならジャンプ射撃を多めに使い、弾の相殺を極力避けよう。

背を向けた状態でも撃ってくれるライフルだが……、

立ち止まって撃つため、ステップ後に射撃されると負ける。

ステップ格闘が基本

格闘は、通常なら3回斬るので威力は高いが、互いに向き合っている状況で斬りかかる際は、ステップ格闘が基本。

ガンダムのステップ格闘は攻撃範囲が広く、姿勢を低くしながら下から斬り込むので、地形の状況によっては同時に斬り合っても一方的に勝てることがある。また、左側から斬り込むため、特に左側の攻撃範囲は広く当てやすい。相手が左にステップしてるなら、強引に斬り込んでもいい。

近距離で出方をうかがうのもいいが、性能を活かして斬りかかり、先手を取ろう。

ガンダムのステップ格闘は非常に高性能。格闘では常に先手をとれるぞ。

地球連邦軍

砲の射撃を極限まで鍛える

極論、格闘はナシでも構わない。どの距離でも対応できるように、ガンキャノン砲主体の射撃面を極限まで強化するのが最重要課題だ。

RX-77 ガンキャノン

機体データ

コスト	250
耐久力／防御力	560／B
ロックオン可能距離	650m／800m（砲撃時）
通常移動速度	35.4m／s

武装データ

ビームライフル	弾数：4	射程：600m	威力：100
ガンキャノン砲	弾数：6	射程：800m	威力：60×2
キック	威力：60〜80		

距離別の戦術

まず最初に覚えたい武器は、サブウェポンのガンキャノン砲だ。どの距離でも使えるこの武器が、最大のダメージ源となることは間違いない。

遠距離では、砲撃による牽制が中心になる。敵機に狙われていないようなら連発し、狙われているなら障害物を使いながらこまめに使っていこう。僚機を援護したいが近づくのが難しい、といった状況も狙いどころの一つだ。

中距離戦では、敵機のスキを突くときに通常のガンキャノン砲を使う。ジャンプの着地狙いが典型例で、タイミングさえ合えば確実にヒットしてくれるはずだ。敵機との距離も考えに入れ、タイミングを計っていこう。また、中距離以内で敵機にロックオンされているときは、こちらから仕かけないこと。ガンキャノン砲は歩きながら撃てないので、外すとスキを突かれる可能性が大きいのだ。こういった状況でのけん制には、歩きながらのビームライフルを使うようにしたい。

近距離の場合は、敵機の格闘攻撃を迎撃するのが最大の目的。ジャンプや空中ダッシュからの格闘には、確実に合わせていこう。もちろん、格闘重視の機体には距離をあまり詰められないように心がけ、格闘がきたときに対応しやすくすることも重要だ。

遠距離で僚機が戦っているときは、砲撃で援護する。

1対1になったときの牽制にはビームライフルを使う。

残弾数への心配り

メインとなるガンキャノン砲だが、とっさの場面で使えなくては意味がない。残弾には常に気を配り、3〜4発以上をキープしておこう。僚機の援護時は、とくに重要だ。

2発以下になったときにはスキを見て使い切り、リロードを済ませておくようにする。敵にロックオンされているなら、少しでも回避が期待できる空中でガンキャノン砲を撃とう。緊急の場面で残弾が2発以下になったら、極限まで使うのをガマンし、確実に当てる（＝ダウンを奪う）ことを意識したい。

残弾2では1回しか攻撃できない。スキを見てリロードするように心がけよう。

G事典
ガンダム：ステップ格闘は非常に使える攻撃だが、ジャンプ攻撃も見逃せない。空中ダッシュ格闘はイマイチだが、ジャンプ格闘はホーミング性能抜群なので、どんどん使おう。
ガンキャノン：ステップ格闘→追加入力の3連蹴りヒット後は、着地格闘（近距離）またはガンキャノン砲で追い打ちできる。追加ダメージはわずかだが、確実にヒットさせていこう。

大火力を全面に押し出せ

支援攻撃とは、まさにガンタンクのためにある言葉。高い耐久力と防御力で、もろい印象も感じさせない。

RX-75 ガンタンク

機体データ

項目	値
コスト	200
耐久力/防御力	640/A
ロックオン可能距離	760m/400m(砲撃時)
通常移動速度	[illegible]

武装データ

武装	弾数	射程	威力
キャノン砲	弾数:6	射程:1000m	威力:60×2
ポップミサイル	弾数:90	射程:150m	威力:8×8連射

支援が本業の機体

ガンタンクは味方機をいかにフォローするかが最大の課題になる。主力となるキャノン砲は、ヒットすれば敵機をダウンさせることができるので、味方の負担を軽くできる。

まずは作戦の開始直後から砲撃を主体にして、先手をとろう。地形により砲撃が困難な場合もあるが、タクラマカン砂漠や黒海南岸森林地帯は絶好のステージとなる。

敵機をロックオンしたらガンガン撃ちまくろう。すぐに弾切れとなるが、リロードは早いので気にならない。また、砲撃中は相手との距離が遠く、状態が確認しづらい。敵の耐久力ゲージをよく見るか、左下にあるインフォメーションでヒットの確認をしよう。ヒットした場合は別の敵機にターゲットを切り替えて攻撃する。細かいが、無意味な砲撃(射撃)を減らしていくことで効率良く援護ができる。

中盤以降は戦況を考える

その場で砲撃が可能な序盤であれば、開始直後の位置から動く必要はあまりない。ただし、味方機が前進したりすると障害物などで砲撃ができない状況も出てくる。

そんなときは、戦場に近寄っていく行動も必要になる。前へ進みながらのキャノン砲であれば、射撃時に止まらないのでスムーズに移動できる。

また、ちょっとした高台を確保して射撃するのも悪くない。身を隠すことも必要だが、視野が広くなるので有効な砲撃を撃ち込みやすくなる。状況判断力が問われるぞ。

砲撃可能なステージなら、序盤にやることは決まっている。撃ちまくれ!

なお、近づかれたときはかなり苦しくなることを覚悟したい。一直線にガンタンクを狙ってくるかは相手次第だが、近距離ではキャノン砲でダウンを奪って間合いを開け、密着状態ではポップミサイルでひるませる。ただし、グフやギャンはシールドを活用してくる可能性も頭に入れておこう。上空からの格闘に対しては、しっかりロックオンしてキャノン砲で対応しよう。

近距離では、逃げながらキャノン砲が当たるスキを待つ。

素直にきてくれればポップミサイルも当たりやすい。

万能性を活かしきれ!

一見標準的で特徴がないように思える武器性能。しかし、当然のごとく長所も短所もある。それを見つけ出すことが、攻略の第一歩だ。

RGM-79 GM

機体データ

項目	値
コスト	195
耐久力/防御力	400/D
ロックオン可能距離	540m
通常移動速度	38.6m/s

武装データ

武装	弾数	射程	威力
ビームスプレーガン	弾数:12	射程:600m	威力:75
バルカン	弾数:50	射程:150m	威力:6
ビームサーベル			威力:70~90

得意間合いを把握せよ

使いやすいビームスプレッドガンとビームサーベルを装備したGMは、どの距離でも戦える万能モビルスーツのように思える。しかし、実際には一定距離内でないと十分な力を発揮できない。

その理由は、ビームスプレッドガンの弾速。この遅さのせいで遠距離での狙い撃ちは不可能に近く、敵機の硬直狙いや僚機の援護が満足にできないのである。まずは敵機に近づき、射撃、格闘の両方を活かす戦術を組み立てよう。援護のことまでを考え、僚機との距離にも気を配ることができれば理想的だ。

中距離以内では、ガンダム(ビームライフル装備)とほぼ同じ戦術を組み立てることが可能。狙い撃ちとけん制の両方にビームスプレッドガンを使い、敵機の出方をうかがおう。そして、決め手は格闘のビームサーベル。ジャンプ格闘のほか空中ダッシュ格闘もホーミング性能が高く、空中からの攻めが強力だ。敵機から見て横方向の空中ダッシュで撹乱し、タイミングを変えて切りかかる、という戦術が強いぞ。空中からの格闘が当たったら、すかさず着地格闘につないでダウンを奪うのがセオリーだ。

いっぽう、ステップ格闘は性能に不安あり。近距離で地上戦にこだわるのは得策でない。

敵機との距離を考えて動けば、攻撃を当てやすくなる。

空中からの格闘を決め手に使う。着地格闘につなごう。

僚機の性能による方針

ガンダムと組む場合は、ビームスプレッドガンを中心としたサポートがメイン。ガンダムとの距離を一定以内に保ち、いつでもフォローできるようにしておこう。ガンダムが集中攻撃を受けたら、それはGMの責任である。性能の高いジオン機がこちらを狙いはじめたら、引きつけることだけを考えて回避に徹しよう。

逆に、ガンタンクと組んでいるときは、格闘メインの斬り込み役を担うことになる。そのほかの2機と組んでいるときは状況に応じてスタイルを変える、というのが基本だ。

僚機の性能や状況によって戦術を変えられる自在さも、GMの長所のひとつだ。

G事典

ガンタンク:段差の激しいステージでは、味方機が孤立しないように位置を変えていこう。とくに谷底の手前などは弾丸が届きにくい。援護なしでの1対2では味方機の負担が大きいぞ。

GM:戦いの流れをつかむことも、GM乗りの仕事。いざとなれば「死んでもいい」コストの低さを活かし、身体をはってパートナーをフォローしなければならない場面もある。

ジオン公国軍

武器選択は慎重に

ザクマシンガン（以下マシンガン）とザクバズーカ（以下バズーカ）、どちらを選ぶかで戦い方は大幅に変化する。その違いを理解すれば、自分の役割もおのずと見えてくるはず。

MS-05 旧型ザク

機体データ

項目	値
コスト	150
耐久力／防御力	400／B
ロックオン可能距離	480m
通常移動速度	35m／s

武装データ

武装	弾数	射程	威力
ザクマシンガン	弾数：120	射程：300m	威力：16×5連射
ザクバズーカ	弾数：20	射程：380m	威力：※1
クラッカー	弾数：2	射程：200m	威力：※2
格闘			威力：40〜100

※1：ザクバズーカの威力は、弾頭80、爆風40
※2：本体（破裂前）16、破裂時破片16×6、爆風16×6

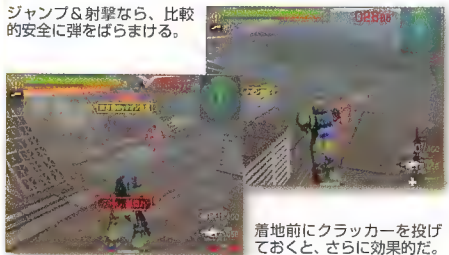
マシンガンを選ぶなら

マシンガンを選択するメリットは、弾幕の厚さを活かした支援能力にある。命中率は多少落ちても構わないので、1発でも多くの弾をばらまくことを優先しよう。ときには弾切れに悩むこともあるかもしれないが、最初のうちは弾切れ＝死にどき、くらいに考えておけば問題ない。

さて、効率よく弾をばらまくには、ジャンプ中の射撃を使うのがオススメ。具体的には、敵をロックオンできるギリギリの距離でジャンプし、ブーストが続く限りマシンガンを撃ち続けるといい。ジャンプ中は高速で移動しているようなものなので、敵の攻撃で被弾する確率が低いこともポイントだ。

また、このとき着地前にクラッカーを投げておくのも有効。地上では投げるたびに停止してしまうクラッカーだが、この方法ならスキが気になることはないし、何より着地の瞬間を狙う敵へのけん制効果が期待できる。

いっぽう、マシンガンを選択したときのデメリットは、近距離戦の弱さ。事実上、相手をダウンさせる手段が格闘しかないため、いったん守勢に回ると仕切り直すことすら難しい。決して敵に近寄られないように、ふだんからレーダーを確認するクセをつけておくほうがいいだろう。

ジャンプ＆射撃なら、比較的安全に弾をばらまける。

着地前にクラッカーを投げておくと、さらに効果的だ。

バズーカは柔軟な戦闘を

弾速が遅い代わりに威力が高く、命中時はダウンを奪えるバズーカ。うまく当てるにはマシンガンよりも敵に近い距離から射撃する必要がある。20発という少ない弾数を補うため、敵の背後から狙う、ジャンプの着地際を狙うなど、工夫して無駄撃ちを防ごう。

また、バズーカは停止状態から射撃したときの硬直時間も弱点。ステップの直後に射撃するときにはその場から撃つのではなく、少し前方or斜め前方に歩いてから撃ち（＝歩きながら撃てる）、被弾のリスクを減らすこと。

止まってバズーカを撃つのは危険。常に前方or斜め前方に動きながら撃て！

ザクマシンガンでサポート

攻撃力こそ低いが、ザクマシンガンのサポート能力はかなりのもの。味方の攻撃を支援しよう。

MS-06 ザク（MS-06S シャア専用ザク）

機体データ（カッコ内はシャア専用機体のもの）

項目	値
コスト	160（175）
耐久力／防御力	440（400）／B（C）
ロックオン可能距離	500m※1（510m）
通常移動速度	35m／s（38.5m／s）

武装データ（カッコ内はシャア専用機体のもの）

武装	弾数	射程	威力
ザクマシンガン	弾数：120（180）	射程：300m	威力：16×5
ザクバズーカ	弾数：20	射程：380m	威力：※2
マゼラトップ砲	弾数：30	射程：800m	威力：100
クラッカー	弾数：2	射程：200m	威力：※3
ミサイルポッド	弾数：6	射程：525m	威力：※4
ヒートホーク			威力：80〜100（80〜120）

※1：マゼラトップ砲装備時800m　※2：弾頭80、爆風40
※3：本体16、破片＆爆風16×6　※4：（弾頭60、爆風40）×3 or 6連射

サポートに徹しろ！

ザクには4種類の武装が用意されているが、最も使いやすいのはどれなのか？ 1人用か対戦か、味方機の種類などによって選択は異なるが、オススメはザクマシンガンだ。

ザクマシンガンは攻撃力こそ低いものの、ヒットさせやすい特性を持っている。1対1の状態で当てるのは難しいが、常に歩きながら撃っていれば、十分なプレッシャーを与えることができるだろう。

味方が接近戦を得意としている機体ならば、積極的に同じ標的を狙っていくようにしよう。ザクマシンガンは、ヒットしはじめると敵機の動きを止める効果を発揮するので、味方の接近戦のサポートとして最適なのである。

ザクマシンガンを装備できる武装は、標準装備（サブ射撃はクラッカー）か、6連ミサイルポッドとなる。クラッカーの使い方に関しては旧型ザクで触れられていると思うので、ここではミサイルポッドの使い方を説明しよう。

ミサイルポッドは、動いている敵に当てるのが難しい。1対1の状況では使わずに、味方機が敵機の動きを止めているところを狙っていこう。

ただし、ミサイルポッドは発射時に足を止めてしまうので、狙い撃ちを受ける可能性もある。ジャンプ撃ちも使っていくように。

ザクマシンガンで味方を支援。この支援が重要なのだ。

ミサイルポッドは、ジャンプして使うとスキが小さいぞ。

ジオンの栄光をキミに

ザクかシャア専用ザクか、どちらを選ぶかは悩みどころ。基本的にはシャア専用ザクをオススメする。

シャア専用機体の特徴である通常の移動速度の速さというのは大きな利点であり、このゲームでは重要なウエートを占めているからだ。また、格闘戦の性能も格段に高く、戦いやすい。

ただし、空中ダッシュ格闘の跳び蹴りだけはホーミング性能が低いので、近距離では使いにくい。思い切って、遠距離での移動手段として使ってみよう。

シャア専用ザクの空中ダッシュ格闘は、移動手段として使ってみてもいい。

G事典
旧型ザク：近距離格闘（パンチ→キック）や、ステップ格闘（ステップ特殊格闘含む）を当てた際、距離が近ければステップ格闘で追い打ちを狙える。チャンスがあったら逃さず決めよう。
ザク：ザクの着地格闘は1発目がダウン属性を持っているので、ガンタンク相手に使うと2発目が必ず空振ってしまうことに注意してほしい。これはザクに限ったことではないのだが。

機体の特性を把握しよう

格闘戦に優れたグフ。しかしその反面、遠距離戦は苦手なので、いかにダメージを受けないように接近するかがカギとなる。

MS-07 グフ

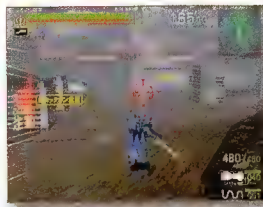
機体データ

項目	値
コスト	200
耐久力／防御力	480／B
ロックオン可能距離	490m
通常移動速度	45.5m／s

武装データ

武装			
5連装マシンガン	弾数：40	射程：250m	威力：8×5連射
ヒート剣	威力：80〜120		
ヒートロッド	威力：64×α		

ヒート剣は抜いておく

グフがヒート剣を抜いた状態で戦うには当然理由がある。格闘戦主体のグフは、ヒート剣を抜くモーションをなくしておきたいことと、剣を構えた状態でもメイン武装の5連装マシンガンが撃てるということ。そして、通常左肩に装備されているシールドが、剣を構えることによって前方からの攻撃を防ぎやすくなること。これらの理由により、ゲーム開始直後に抜刀しておくことをオススメしたい。サブウエポンのヒートロッドを使うと剣を収納してしまうので抜刀し直すことを忘れずに。

ヒート剣を構えることには、多くの利点があるので覚えておこう。

格闘戦の知識

グフの格闘兵器はヒート剣とヒートロッドの2つ。特にヒート剣は全機体中最も振るのが早く、優秀な格闘兵器だ。

では、実際に近寄ったときにどうするのかというと、基本はステップ格闘とジャンプ格闘で先手を取ること。とくにホーミング性能の高いジャンプ格闘で間合いを詰めることは重要だ。ジャンプ格闘は当たらないことも多いが、着地格闘はリーチの長いタックルなので、とりあえず敵をダウンさせることはできる。

相手の動きを止めたらステップしてチャンスをうかがい、チャンスがあれば斬りかかるようにしたい。2対1などの状況でチャンスのときは、ステップ格闘ではなく、3回斬れる通常格闘を使っていこう。

同じように、密着状態で無防備な敵に攻撃を仕かける際は、ヒートロッドがオススメ。ヒット時にレバー右＋格闘ボタンの追加攻撃まで出せば、ダウン中の敵に攻撃がヒットし、連続攻撃となる。ぜひとも覚えておいてほしい。

ジャンプ格闘で間合いを詰める。ジャンプ攻撃→タックルの2段構えだ。

無防備な敵に攻撃するときは、ヒートロッドがオススメ。

追加攻撃が、ダウン中の相手にもヒットするぞ！

機動力を活かせ！

移動スピードの速さを活かした立ち回りが要求されるドム。スキを突いて、ジャイアント・バズを叩き込め！

MS-09 ドム（MS-09R リックドム）

機体データ

項目	値
コスト	225
耐久力／防御力	480／B
ロックオン可能距離	630m
通常移動速度	54m／s

武装データ

武装			
ジャイアント・バズ	弾数：10	射程：525m	威力：※1
拡散ビーム	弾数：2	威力：40	
ヒート剣	威力：80〜120		

※1：ジャイアント・バズの威力は、弾頭60、爆風40

基本的な立ち回り

ドムは移動速度が速く、どんな角度でも（例え真後ろでも！）足を止めずにジャイアント・バズ（以下バズ）を撃てるのが最大の長所。

ただし、バズは弾速が遅いため、遠距離から普通にロックオンして撃っても、そう簡単には当たらない。ここがこの機体の難しいところである。ドムがその機体特性を最も発揮できる局面は、ある程度の距離を保って敵機の周囲を旋回し、相手がスキを見せたら即座にバズを叩き込む、という立ち回りにある。視界外の敵機の動向にも十分気を配り、回避率を高めることも重要な仕事だ。

足止め効果のあるマシンガン系の武装を持つ味方の援護がある場合は、適当に撃ったバズのヒット率も自然と高くなる。味方の機体や武装によって、バズの撃ち方を加減しよう。

接近戦について

ドムは空中からの格闘が強い。ジャンプダッシュ格闘は非常にホーミング性能が高く、敵機の死角から仕かければかなり回避されにくい。起き攻め時に、相手の無敵が切れるタイミングで仕かけるのも有効な戦法だ。

ジャンプ格闘も、攻撃発生が早いため使いやすい。あらかじめ剣を抜いておく必要はあるものの、ジャンプした瞬間に格闘ボタンを押すと、超低空から素早く斬りかかることができる。

特殊格闘は剣を構えたまま一回転するため、背後の敵機を攻撃できる。近距離時の乱戦で、ロックオンしていない周囲の敵機を攻撃したい場合にも有効だ。

サブ射撃の拡散ビームは、射程がゼロに等しく、完全に接近戦用の兵器だ。意外なことに、ジャンプから斬りかかってくる敵機に対する対空技として使える。攻撃発生はやや遅いので、敵機が飛び出してきたら、早めに撃ってしまうといい。

ジャンプ直後に格闘を出すと、超低空から素早く斬りかかることが可能。

拡散ビーム砲は対空として使うことが可能。

空中で当てた場合も、バズなどによる追い打ちが入る。

G事典

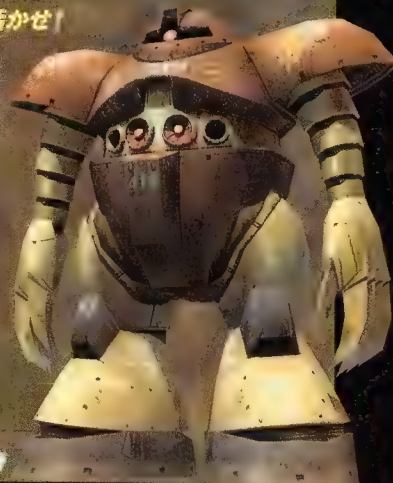
グフ：ヒートロッドの追加攻撃で、ダウン中の敵に攻撃がヒットするのはレバー右＋ボタンの追加攻撃のみ。レバー左＋ボタンでは異なる攻撃が出るため、追い打ちにはならない。

ドム：ドムの格闘は3段まで派生するが、2段止めからさらに攻め直す戦術がイケそうな気配。とりあえず、CPU戦では確実に効果を発揮する。対人戦での効果は今後の研究課題か。

ハイパワーを活かせ！

射撃は苦手だが、接近戦での爆発力はケタ違い！　接近する方法を身につけ、格闘戦に持ち込め！

MSM-03 ゴッグ

機体データ

コスト	200
耐久力／防御力	640／B
ロックオン可能距離	550m
通常移動速度	24m／s
泳ぎ移動速度	76.5m／s

武器データ

メガ粒子砲	弾数 2	射程：200m	威力 20×12
魚雷	弾数 12	射程：300m	威力 ※1
格闘	威力 100～140		

※1 魚雷の威力は、通常60×2 爆雷40×[illegible]

移動手段を確保せよ

使ってみると何かと欠点の目立つゴッグだが、最大の問題点は移動速度の遅さだ。のんきに歩いて移動すれば、戦場に到着する前に戦闘は終わってしまうだろう。

移動の遅さを解消するためには、各種ステップを駆使する必要がある。ステップはレバーを入れっぱなしで移動距離を伸ばすこともできるが、素早く移動するためには空中ダッシュを使っていく。

ゴッグはブーストゲージが豊富なのか、思った以上に空中ダッシュの持続時間が長い。ブーストゲージギリギリまで空中ダッシュを続けたら、ゲージが切れる直前に格闘ボタンを押そう。空中ダッシュ格闘は頭突き（突進技）になっているので、さらに距離を稼ぐことができるのだ。

ある程度距離が縮まってきたら、地上特殊格闘（格闘＋ジャンプ）の頭突きも使っていこう。レバーを横に入れながら入力すれば真横に飛んでいくので、とっさの回避行動にも使えるぞ。

とっさの回避行動として、特殊格闘を使ってみよう。

格闘戦を挑め！

ハッキリ言おう。ゴッグの射撃には期待しないほうがいい。メイン射撃（メガ粒子砲）もサブ射撃（魚雷）も使いづらく、当てにくい。格闘戦にしか、活路は見い出せそうにないのが現状だ。

接近戦を挑む場合は、空中格闘から入る。ホーミング性能とリーチに優れており、多少離れていても攻撃がヒットするだろう。ヒット後は着地格闘の連続攻撃につなげよう。

地上から格闘を狙う場合は、通常の格闘攻撃を狙っていきたい。3発目が入れば、続けて特殊格闘が連続攻撃として決まるからだ。総ダメージはかなりのもので、ガンダムですら無事に済まないはずだ。

ちなみに、特殊格闘は単発で使っても強力だが、シールドに阻まれることも多い。その場合、シールドが壊れてヒットするまで突進を繰り返すのもいいだろう。

格闘攻撃3発がヒットしたら間髪入れず……、

特殊格闘（頭突き）で追い打ちしよう。

水陸両用かつ遠近両用機体！

イロモノ揃いの水陸両用機体だが、ズゴックだけはひと味違う。射撃、格闘ともに、標準以上の能力を発揮するぞ。

MSM-07 ズゴック（MSM-07S シャア専用ズゴック）

機体データ（カッコ内はシャア専用機のデータ）

コスト	200（220）
耐久力／防御力	520（480）／B（C）
ロックオン可能距離	580m（580m）
通常移動速度	36m／s（46.8m／s）
泳ぎ移動速度	76.5m／s（84.2m／s）

武器データ（カッコ内はシャア専用機のデータ）

ビーム砲	弾数 10	射程 400m	威力：80
頭部ロケット砲	弾数 48	射程 400m	威力：16×6
格闘	威力 85～120		

チーム戦での役割

ズゴックは格闘時の踏み込みが鋭いため接近戦にも強く、足を止めずに撃てるビーム砲も備えているため、近距離での格闘戦、遠距離での射撃戦いずれにも対応できる。味方のモビルスーツに応じて、前衛と後衛、どちらの役割もこなすことが可能だ。

まず、味方がザクマシンガン装備のザクや、砲撃能力を持つゾックといった支援型モビルスーツの場合は、前線に突っ込んでいって、格闘や近距離からのビーム砲を狙う役割が適している。接近戦では、総ダメージの大きい通常の格闘がメインの狙いとなる。ジャンプ格闘もホーミング性能が高く、敵機の近くでジャンプ直後に格闘を出すようにすると当てやすい。

やや距離が離れている場合は、横移動しながらのビーム砲によるけん制も交ぜよう。

逆に、味方がギャンやグフといった接近戦主体のモビルスーツの場合は、後方からの射撃による支援行動を多めにするといい。遠距離からの援護射撃には、ジャンプ中の頭部ロケット砲が役立つ。頭部ロケット砲は地上で使うとスキが大きくて危険なので、ジャンプ中にけん制として多用していこう。

ビーム砲は装弾数が少なく、リロードも遅いので、当たる見込みが薄い場面でけん制として多用するのは効率が悪い。自分がロックオンされていない、つまり、敵機が自キャラを見ていない可能性が高い状況が、典型的な狙撃のチャンスだ。

頭部ロケット砲は、マシンガン系に近い役割を果たしてくれる。

オススメはシャア専用

ズゴックもノーマルとシャア専用の2タイプが存在するわけだが、オススメはやはりシャア専用機体。移動速度の速さ、ステップ格闘の使いやすさが大きな理由だ。

やはり、横移動だけで多くの攻撃を回避できるシャア専用機にくらべ、ステップによる回避が必要なノーマル機体は、どうしても扱いづらい。

シャア専用機のステップ格闘は、かなり使いやすいぞ。

回避にステップを多用する必要があるノーマル機体。

ゴッグ：相手と距離が開いているときの射撃には魚雷を使うのだが、低い位置から発射されるのため、途中で地面に落ちることが多い。なるべくジャンプしてから撃つようにしよう。
ズゴック：ロックオン中の相手がジャンプから斬りかかってきたら、頭部ロケット砲で迎撃してみよう。かなりの確率で撃墜することができるぞ。

偵察任務希望!!

劇中では偵察用という設定の機体なだけに、戦闘能力が高いとはいえないアッガイ。地味ぃ～に頑張ろう。

MSM-04 アッガイ

機体データ

項目	値
コスト	170
耐久力／防御力	440／[illegible]
ロックオン可能距離	550m
通常移動速度	42.5m／s
泳ぎ移動速度	76.5m／s

武装データ

武装	弾数	射程	威力
頭部バルカン	20	300m	10×8連射
ロケット砲	10	300m	55
格闘			40～120

基本的な役割

アッガイはコストが170と低いだけあって、その基本性能はお世辞にも高いとはいえない。

基本的な役割は、メイン武器の頭部バルカンを使ったけん制＆援護ということになる。移動スピードはそこそこ速く、頭部バルカンも足を止めずに撃てる武器なので、回避行動を取りながら味方の援護をすることができる。アッガイの頭部バルカンで敵機の動きを止めたところに、味方機が斬りかかる（orダメージの大きい射撃を当てる）、というのが理想的な展開だ。

頭部バルカンはすぐに弾切れを起こしてしまうが、リロードは早いので、惜しまず一気に全弾撃ちきるように使っていこう。中途半端な残弾数の場合は、さっさと撃ちきってしまうこと。数発残してウロウロしているのは、効率が悪いぞ。

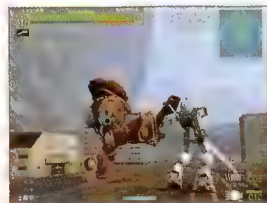
ダメージを取る！

前述のようにアッガイの基本的な役割は、頭部バルカンを使った味方機の支援なのだが、1人用のときなどはそうもいっていられない。

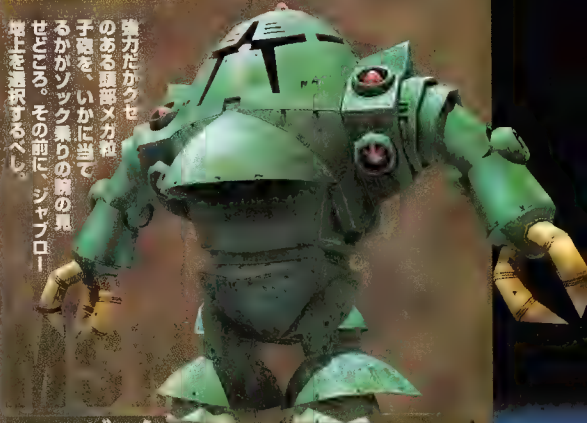
アッガイでそれなりのダメージを取るならば、やはり格闘戦に持ち込むしかないのだが、ここでもやはり頭部バルカンは多用していくことになる。地上から殴りかかる場合も、頭部バルカンを撃ちながら突っ込めば、頭部バルカンが当たってのけぞっている相手を殴れる場合がある。空中から仕かけるなら、ホーミング性能の高いジャンプ格闘が使いやすい。

サブ射撃のロケット砲はスキが大きいのが欠点だが、これもジャンプと組み合わせればそこそこ使っていける。頭部バルカンを撃ちながら大きくジャンプして、頭部バルカンを撃ちきったあとに撃ったり、ジャンプ中横ダッシュから撃ったりしてみるといいだろう。このとき、着地点が障害物の陰になるようにすると安全を確保できる。

接近戦でも、とりあえず頭部バルカンをばらまく。

頭部バルカンでひるんだ敵機を殴れることもある。

ジャンプ格闘はホーミング性能が高く、使いやすい。さらに追い打ちも可能。

水が重要なんです

強力だがクセのある頭部メガ粒子砲を、いかに当てるかがゾック乗りの腕の見せどころ。その前に、ジャブロー地上を選択するべし。

MSM-10 ゾック

機体データ

項目	値
コスト	200
耐久力／防御力	600／A
ロックオン可能距離	700m／1400m（砲撃時）
通常移動速度	36m／s
泳ぎ移動速度	108m／s

武装データ

武装	弾数	射程	威力
メガ粒子砲	8	1000m	48×4
頭部メガ粒子砲	1	1000m	120
クロー			40～60

高低差を利用しろ

威力を見ると、とても強力な頭部メガ粒子砲（サブ射撃）。しかし、上にしか飛ばないため、使いどころが難しい兵器の一つだ。だが、使いこなせれば戦力になること間違いなし。まずは、いかに頭部メガ粒子砲を当てていくかを考えてみよう。

一番当てやすい状況は、泳ぎ中（水中でジャンプダッシュ）である。泳ぎ中は頭部メガ粒子砲が水平発射されるので、正面にロックオンしている敵を狙うことができる。回遊魚のごとく水中を泳ぎ、正面の敵を狙って撃つのだ。

しかし、不利な水中に飛び込んでくる敵もそういない。陸の上から水の中を攻撃してくるはずだ。だが、そんな状況でも悠然と泳ぎまわり、陸にいる相手に向かって頭部メガ粒子砲を発射していこう。

水面近くまで浮かび上がり（泳ぎ中にジャンプボタンで高さ調節可能）頭部メガ粒子砲を発射すれば、陸の上にいる相手に当てることも可能なのだ。「陸の上なら安心」と思っている相手も多いと思うので、強力な頭部メガ粒子砲をお見舞いしてやろう。

地上では積極的に低い位置にポジションを取り、下から狙っていこう。グレートキャニオンやベルファスト、ジャブロー地上などが、高さを利用しやすいマップである。

泳ぎつつ、陸の敵を撃つ！この位置関係でも当たるぞ。

積極的に低いポジションを取る。ジャンプも狙い撃ち！

射撃時に注意！

頭部メガ粒子砲が狙えないときは、遠距離からの射撃が中心となる。なるべく味方機と同じ標的を狙い、2対1の状況に持ち込みたい。しかし、味方が接近戦を挑んでいるときは、幅の広いメイン射撃に巻き込まないように、細心の注意を払ってほしい。

もし、敵に格闘戦を挑まれたら、素早く格闘でお返ししよう。ゾックは格闘を受けてもダウンしない機体なので、すぐさま反撃に転じることが可能だからだ。逆に、ダウンを奪った場合には、素早く離れること。

ダウンしないことを利用し、素早く反撃！　格闘戦のお返しは格闘戦で。

アッガイ：ジャンプ格闘or空中ダッシュ格闘が空振っても、相手が正面にいる場合はそのまま着地格闘を出してみよう。リーチが長い突きを繰り出すので、意外とヒット率も高い。

ゾック：泳ぎ中の頭部メガ粒子砲を撃つ場合、機体が完全に横になる必要はない。泳ぎ始めた瞬間から水平発射可能なので、ダッシュ入力と同時にボタンを押せば狙いをつけやすい。

小技も使えるシブい機体

機体性能と戦力コストのバランスが良く、どんなパートナーと組ませてもいい働きをする。まさに「お買い得」なモビルスーツだ。

YMS-15 ギャン

機体データ

項目	値
コスト	245
耐久力／防御力	520／B
ロックオン可能距離	600m
通常移動速度	43.6m／s

武装データ

武装			
ニードルミサイル	弾数：10	射程：600m	威力：8×5
ハイドボンブ	弾数：10	射程：※1	威力：※2
ビームサーベル	威力：90～130		

※1：ハイドボンブの射程は、距離ではなく漂う[illegible]。何も当たらなければ6～[illegible] ※2 本体20×5、[illegible]20×5

いかにして斬りかかるか

ギャンは近距離でこそ真価を発揮する機体なので、まずは敵に接近しなければ話にならない。そして、接近の際に気を付けたいのが、移動する方向。左手に持った盾を活用するため、常に右斜め前方への移動を心がけよう。たったこれだけで、流れ弾に被弾する確率は大幅に低下する。

また、遠距離のけん制にメイン射撃を使うのなら、必ず全弾撃ち切り、リロードしておくことも重要だ。いざ敵に近寄ったときに1回分（=5発）しか弾がないと、「あと少しで倒せる」状況で決定打に欠ける恐れがある。

さて、敵に接近したら、主に狙っていくのはステップ中の特殊格闘。もちろん、通常の格闘も決して弱くはないが、回避動作と攻撃がワンセットになっていることを考えると、ステップ＋特殊格闘のほうが狙うチャンスは多い。

いっぽう、趣向を変えて、空中から格闘を狙う手もある。まずは敵の近くでジャンプして、上昇中にメイン射撃でけん制。この間に敵がこちらをロックオンしているかどうか確認し、安全なら下降中にジャンプ格闘（ジャンプダッシュ格闘ではないことに注意）で襲いかかろう。もちろん、首尾良くヒットしたら着地格闘（斬り上げ）で追加ダメージを与えることも忘れずに。

常に右前方へと移動すれば、盾を最大限に活用できる。

近距離戦では、主にステップ中の特殊格闘を狙おう。

ワンランク上のギャンを目指すなら、ハイドボンブの研究は必修科目だ。

ハイドボンブはどう使う？

サブ射撃のハイドボンブは、近距離戦でステップしながらばらまいておくのが最も基本的な使い方である。要するに対格闘バリアというわけだ。

しかし、そのスキの短さと、必ず敵に向き直る性質を活用すれば、違う用途も見えてくる。中でもオススメなのは、ジャンプで敵の真上まで移動し、着地寸前にハイドボンブを出す作戦だ。これなら着地のスキを突かれる可能性も低いので、前述のジャンプ格闘と使い分ければかなりの効果がある。研究して接近戦の攻撃バリエーションを増やそう。

ジオン公国軍

ハイコストに見合う性能

強力なモビルスーツであるということは、疑いようのない事実だ。そして、その性能を引き出すのは、君の腕にかかっている。

MS-14 ゲルググ（MS-14S シャア専用ゲルググ）

機体データ（カッコ内はシャア専用機体のもの）

項目	値
コスト	300（325）
耐久力／防御力	520（480）／B（C）
ロックオン可能距離	590m（600m）
通常移動速度	40.4m／s（46.8m／s）

武装データ

武装			
ビームライフル	弾数：10	射程：600m	威力：120
ビームナギナタ	威力：80～120		
ナギナタ回転	威力：80		

シャア専用機体でいけ！

ゲルググはどちらの機体を選んでいくべきか？ 量産型にも空中ダッシュ格闘のホーミング性能が高いなど捨てがたい点はあるが、機動力、ビームライフルの速射能力、ステップ格闘の使いやすさを考えると、やはりシャア専用機体のほうが優れている。ハイコストだが、それによる障害は感じられない性能を持つ。

まず遠距離で注意することは、ビームライフルを連射しすぎないこと。確かにヒットしやすくダメージを与える機会は多いが、ガンダムのビームライフルや、砲撃を中心とした遠距離攻撃を忘れてはならない。弾切れも怖いが、序盤でダメージを受けてしまうほうが痛い。

射撃はある程度近づいてから、立ち止まらないように行なうこと。敵の射撃は歩いてかわせることも多いが、無理せずステップを使ってもいい。

ナギナタ回転をフル活用

格闘戦はビームライフルを1、2発残して挑むとちょうどいい。基本通りステップを中心にして、相手のスキをうかがう。こう着状態を打破するにはジャンプ格闘、ステップ格闘があるが、あせって先に動いてばかりではいけない。

そういった近距離で活躍してくれるのがナギナタ回転。攻守両面で優れたこのサブ射撃を使わない手はない。真横からの攻撃でなければ防いでくれるので、信頼度は高い。この状況を打破しようとする、相手の裏を突いていくのが戦術的には堅いといえる。

ガンダムに引けを取らないゲルググ。この状況で焦る必要はない。

理想の展開としては、ナギナタ回転に対してステップ格闘をしてきた相手に、こちらがステップ格闘を当てる、というもの。もちろん、ナギナタ回転中に正面から敵が仕掛けてくるときもある。格闘なら問題なく、射撃であってもほぼ大丈夫。この射撃に合わせて、ステップ格闘を狙ってもいいだろう。あとはナギナタ回転を止めた瞬間に撃たれないように注意したい。

瞬間的に回転するわけではないので、早めに回しておく。

対空にもなるので強力。うかつな攻撃は、すべて止めるぞ。

G事典

ギャン：ステップ＋特殊格闘と通常格闘（3ヒット）の攻撃力を比較すると、通常格闘のほうが若干高い。どちらでもヒットするときは、こちらを使うべきか。

ゲルググ：ナギナタ回転はロックオンした敵に向き直る利点はあるが、回し始めと止めるタイミングが難しい。攻撃をくらった直後は、次の攻撃に対して間に合わないことが多いので注意。

近距離戦もマスターしよう

遠距離戦で強いのは当たり前。いかに近距離戦をこなすかがカギとなる。一瞬のスキを見逃さない呼吸を覚えたい。

MSN-02 ジオング

機体データ

コスト	375
耐久力／防御力	520／A
ロックオン可能距離	600m
通常移動速度	49.2m／s

武装データ

腕部ビーム砲（オールレンジ攻撃）	弾数：60	射程：700m	威力：42×6
頭部ビーム砲	弾数：1	射程：600m	威力：80

オールレンジ攻撃

作戦が開始された直後からオールレンジ攻撃を狙っていくのがジオングの戦術。サーチボタンを連打して、速やかにターゲットを捕捉しよう。このとき仕かけるオールレンジ攻撃は、レバー前&左右どちらかの2方向で行なおう。これにより、背後と横方向からの同時攻撃になり、相手は非常にかわしにくい。

また、2体ある敵軍の機体のうち、どちらかを集中的に狙っていくほうがいいだろう。さらに絞るなら、ガンダムなどの大物（高コスト機体）をターゲットにしていきたい。

なお、接近戦はこちらから挑んでいく必要はない。近づかれそうになったら、大きく円を描くように相手との間合いを開けていこう。このとき、腕部ビーム砲が手元に戻ってきたら再度オールレンジ攻撃を開始。常に相手にプレッシャーをかけておこう。

近距離戦の心得

なるべく遠い間合いで戦いたいのだが、いつかは近づかれてしまうもの。近距離戦では少し戦い方を変えていったほうがいいだろう。

まず、オールレンジ攻撃は片方だけにしよう。狙いは相手の横方向からの射撃だ。そして、もう片方は切り離さず、常に手元に置いておくようにする。ジオング自体の動きだが、今度は相手を中心にして円を描くようにする。レバー真横と斜め前をうまく微調整して行ない、相手が射撃してきそうなときだけレバーを真横へ。距離にもよるが、機動力の高いジオングならかわすことができる。

理想は、このタイミングでの腕部ビーム砲の射撃。相手の射撃のスキにたたき込める。また、相手が様子を見ながらこちらのスキをうかがっているときは、オールレンジ攻撃に同調するように射撃しよう。

相手が強引に接近してきたときも腕部ビームを射撃。さらに、頭部ビーム砲も使っていき、体勢を立て直すこと。

序盤からオールレンジ攻撃で、ダメージを与えられるだけ与えておこう。

近距離でも十分に戦えるので、無理に逃げる必要はない。

片方だけ腕部ビーム砲を残しておくことがポイントだ。

白兵戦（モビルスーツ）こそMSの醍醐味

格闘戦の基礎知識

格闘戦の攻撃回数は、機体によって異なる。気づかなかった攻撃があるかも？

Text：ももやん伍長

攻撃回数を確認しよう

ここでは、機体別の格闘攻撃の入力回数、ヒット数を解説していこう。

多くの機体は、通常の格闘やダッシュ格闘、ジャンプ格闘などで、それぞれ入力回数が異なっている。「機体別格闘回数表」は、機体ごとの格闘入力回数をまとめたものだ。

注意点に、表内の数字は入力回数であり、イコールヒット数でないことがある。例えば、シャア専用ザクのダッシュ格闘は入力回数が1となっているが、ヒット数は2という具合だ。入力回数と異なるヒット数を持つ攻撃に関しては※印で確認してもらいたい。

表の中で「なし」となっているものも多数あるが、その状態での固有攻撃が存在しないだけで、攻撃が出ないわけではない。ダッシュ特殊格闘のない機体は、通常の特殊格闘が出るのである。

旧型ザクの通常格闘は敵機との間合いによっては、1発攻撃となる特殊な例がある。踏み込んで攻撃する間合いでは、単発の攻撃になるわけだ。

ちなみに、ガンタンクとジオングには格闘攻撃が存在しないため、表から外してある。

シャア専用ザクのダッシュ格闘は、2ヒット攻撃。

ギャンのダッシュ特殊格闘は、驚異の3ヒット攻撃。

距離で攻撃が変化するのは、旧型ザクの通常格闘のみ。

機体別格闘回数表

	通常格闘	ダッシュ格闘	特殊格闘	ダッシュ特殊格闘	起き上がり格闘	ジャンプ格闘	ジャンプダッシュ格闘	着地格闘
ガンダム	3	2	1	なし	2	1	1	1
ガンキャノン	2	2 ※1	2	なし	2	1	なし	1
GM	2	1	1	なし	1	1	なし	1
旧型ザク	2 ※2	1	1	1	1	1	1	1
ザク	2(3)	2(1 ※3)	1(1)	なし	2(2)	1(1)	なし(1)	2(2)
グフ	3	2	1	なし	1	1	1	1
ドム	3	1	1	なし	1	1	1	1
ゴッグ	3	2	1	なし	なし	1 ※3	1	2
アッガイ	3	1 ※3	1	なし	1	1	1	1
ズゴック	3(3)	1(2)	1(1)	なし	1(2)	1(1)	1(1)	1(1)
ゾック	1 ※3	1 ※3	なし	なし	なし	1 ※3	なし	なし
ギャン	3	2	1	1 ※4	1	1	1 ※3	1
ゲルググ	3(3)	2(2)	1(1)	なし	1(1)	1(1)	なし(1 ※5)	1(1)

※カッコの数値は、シャア専用機体のもの　※1：1発目2ヒット攻撃　※2：ターゲットとの間合いによっては、1発になる
※3：2ヒット攻撃　※4：3ヒット攻撃　※5：抜刀時のみ入力回数2に変化する

G事典 ジオング：近距離でうまく戦えるかどうかで、ジオング乗りの真価が問われる。基本的には間合いを広げて戦いたいが、完全に1対1ならガンダムとも対等に戦える。上方からのジャンプ格闘攻撃に対しては、腕部ビーム砲で対抗しよう。

ハイテンションな奴らが来た！

カプコン VS. エス・エヌ・ケイ ミレニアムファイト2000 プロ

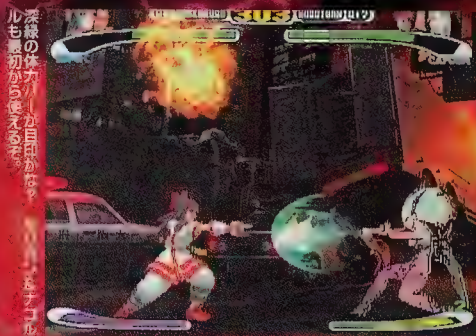
CAPCOM VS. SNK
MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO
■ジャンル ／ 対戦格闘
■稼働日 ／ 5月末予定
■使用基板 ／ NAOMI
■ビジュアルメモリ対応

Text：はまー

2人の参入は波乱を起こすか？ マニアも納得の「PRO」仕様で登場だ！

夢の競演、再び燃え上がる！

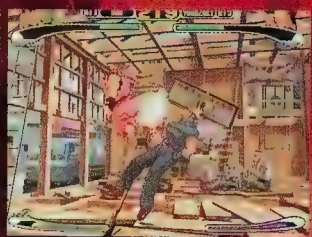
格闘ゲームの二大巨頭が手を組み、まさにドリームマッチとして現在も熱気あふれる対戦が繰り広げられている『CAPCOM VS. SNK（以下C VS S）』。続編の話も聞かれるなか、それに先駆けて『CAPCOM VS. SNK PRO（以下PRO）』のアーケードでの発売が決定した。

ゲームシステムは基本的に『C VS S』を踏襲したまま、エンディングでしか拝めなかった「ダン」と「ジョー」を正式にプレイヤーキャラとして追加！ さらに、各旧キャラが再調整されるなど、アッパーバージョンとしてより深い対戦を行なえるようになっている。稼動予定は5月末で、ドリームキャスト版より一足早く遊べるのも嬉しいところ。

さらに、前作にあったシークレットファクターは最初からすべて選択できるようになっているぞ。

深緑の体力ゲージが目印かな？ [illegible]ナコルルも最初から使えるぞ。

火を噴くか漢道ッ！ サイキョー流師範「ダン」が来てくれたァ!!!

ダンといえば、『ストリートファイターZERO』の完全オリジナル隠れキャラとして衝撃的なデビューを果たした印象が強く残る。リュウの元同門で彼ほどの力はないくせに、態度は尊大で「一般人よりは上」という微妙な強さ……。その強烈な個性から『ZERO2』以降ではシリーズの顔といっても過言ではないほどの人気を博し、『マーヴル VS. ストリートファイター』でも憲麻呂と色モノ二大巨頭（？）として大いに活躍した。

とはいえ、結局は対戦模様でもキャラクター性を反映させてか、最弱クラスに甘んじてきたダン。だが『C VS S』はもともとハデな叩き合いを要求するゲームではないし、レシオシステムも手伝って、丁寧にいけば十分大物を「食える」可能性も高い。期待できるか？

断空脚。これはおそらく弱だろう。しゃがみに当たるか!?

やはり飛ばない震空我道拳。でも、残って回り込みに重なるなら悪くないかも。

これは挑発伝説!? って、ナゼ京がやられてる？ もしや攻撃判定が……!?

必勝無頼拳も健在！ 吸いっぷりに期待だ。

ムエタイ最強はこのオレだッ！ 餓狼の伝説に嵐を呼ぶ男「ジョー」が参戦ッッッ！！

見よ！　この天まで届くかのようなスクリューアッパーを！

タイガーキック！　対空技として信頼できる性能を期待したいところ。

スライディングもバッチリ。かなり使えそうな予感！

これはスラッシュキック。『K.O.F.』仕様のようだ。

餓狼の3人といえば、テリー、アンディ、そしてこのジョー。『K.O.F.』&『リアルバウト』シリーズでもおなじみの彼だが、なんと『PRO』ではアンディを差し置いての電撃参入となった。ムエタイらしい基本技とムエタイらしくない必殺技（ネーミング含む）を駆使し、あるときはハリケーンアッパーでけん制し、あるときは黄金のカカトで固めまくる。作品によって変幻自在なスタイルを見せてきたジョーだが、『PRO』ではいかなる調整を施されることになるのだろうか。全シリーズに共通する「連続技の破壊力」は健在なのか？　採用される必殺技は？　そして挑発はやはり見せるのか（何を）。興味は尽きないところだ。

『CAPCOM VS. SNK 2』も制作快調！

『PRO』はあくまで『CVSS』のバージョンアップとしての制作だが、もちろんそれとは別に、純粋な続編としての『CAPCOM VS. SNK 2』の制作もちゃんと進んでいるぞ。

先日開催の東京ゲームショウでは試遊こそできなかったものの、なんと一気に新キャラ4人の存在が明らかにされたのだ。会場で流れたデモ映像を見た限りでは、カプコンサイド、SNKサイドから、それぞれ2名ずつの出場が予想されるが、果たして……？

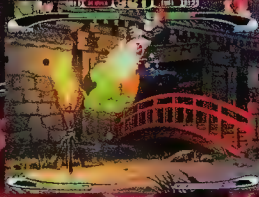
ともあれ、『CVSS』の初期メンバーに比べるとかなりバリエーションに富んだチョイスが期待でき、まさにメーカー同士夢の対決としての色が濃くなっているようだ。

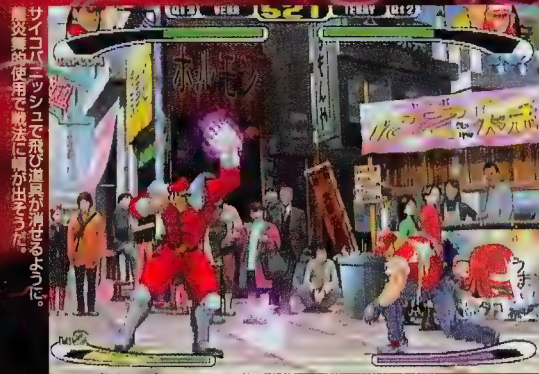
また、あくまでウワサの域を出ないものの、ゲームシステムも大幅に変更される模様。よりハデでゴージャスな展開を期待しよう！

次々に登場する新キャラたちのシルエットに、会場からは歓声が上がっていた。キミのひいきなキャラはいたか!?

旧キャラもぬかりなし！

もちろん新キャラの追加だけではなく、旧キャラも含めたバランス調整は、より細かく施されているようだ。全体的にノーマルとEXキャラのより明確な区別（必殺技の限定など）が図られているほか、いまいち使い勝手の悪かった必殺技も見直され、より多彩な闘い方ができるようになっている（個人的にはナコルル・モリガンにEXがあるかどうかが気になるが……）。

ギースの当て身がついにスーパーコンボを捕れるように。もう使うしかない！

バーチカルがEX専用技に。ノーマルかEXか、前作以上に悩ませてくれそうだ。

サイコバニッシュで飛び道具が消せるように。魔炎舞的使用で戦法に幅が出そうだ。

STORY

近未来、アジアの一企業「イゲム グループ」が発見した未知のエネルギーは、多くのオーバーテクノロジーを人類にもたらした。
しかし、エネルギーを独占し、あまりに強大な力を持った「イゲム グループ」は次第に暴走し、ついに天候をも自在にコントロールする気象兵器「ONI」を生み出してしまった。そして、世界を支配するべく攻撃を開始したのである。
「ONI」の威力は凄まじく、大規模な異常気象が各国で猛威を振るい、世界はかつてない天変地異にみまわれた。
大国は総力を挙げ、「ONI」の破壊にのりだしたが、厚い雲に護られた気象兵器には、いかなる攻撃も通用せず、逆に「イゲム グループ」の開発した超兵器群によって、大国の軍事拠点はその機能を発揮できぬまま、次々と壊滅させられていった。
そして、ついに世界は人口の半分を失い、その巨大企業によって支配されてしまったのである。
残された人類は、「イゲム グループ」に対抗する最後の手段として「ゼロガンナーシステム」の採用を決定した。それは、敵から奪取した無人戦闘ヘリに優秀な人間の脳を移植することで、敵と同等の運動性能と優れた判断能力を持たせ、単身での敵本拠地突入にすべてを賭けるという、極めて残酷であり、成功率の低い過酷な計画であった。
今、主人公は自らの肉体を捨て、全世界の命運を賭けた決戦に挑む。

緊急指令、敵部隊を殲滅せよ！

ZERO GUNNER 2

ゼロガンナー2

ルールはシンプルながら、その操作感覚は斬新のひと言。機体コントロールがうまくなっていく楽しさがあるゲームだ。

Text：善之字元帥

機体コントロール

基本ゲームシステム
BASIC GAME SYSTEM

本作のジャンルは、「全方向スクロールシューティング」。その名が示す通り、ゲーム画面は上下左右あらゆる方向に進み、敵もまたあらゆる方向から出現する。プレイヤーは戦闘ヘリを操り、ターンマーカー(後述)という全方向射撃システムを駆使して、最終ステージを目指すのだ！
自機の操作は、8方向レバーと2ボタン。ボタンはそれぞれ、ショットとターンマーカーの作動に使っていく。また、2つのボタンを同時に押すことによって、使用回数に制限のあるオプションアタックを使用することも可能だ。

オプションアタックシステム

A＋Bボタンを同時押しすると、強力なオプションアタックを使用できる。ただし、使用できるのは画面左端に「矢印」で表示されたオプションストックが点灯しているときのみ(最大6つ)。このオプションストックは、エネルギーアイテムを回収し、ゲージをいっぱいまで溜めると1つ増加する。もちろん、オプションアタックの効果や攻撃力などは、選択した機体によって異なるため、それぞれに独自の攻略パターンを作っていこう。

使用回数に制限のあるオプションアタックは、攻略のカギを握る。

エネルギーアイテムは、ショットを止めると自機に吸い寄せられる。

全方向スクロール

画面があらゆる方向に進み、いたるところから出現する敵機が容赦のない弾幕を浴びせてくる。全方向射撃システム「ターンマーカー」を駆使し、全知力をもって叩き潰せ！

ターンマーカーシステム

Bボタンを押すと、自機前方に照準のようなマークが現れる。これがターンマーカーだ。マーカーが表示されている間にレバーを動かすと、自機はマーカーを中心に方向を変えることができる。そして、ボタンを離すとマーカーが消え、変更した方向はそのままで通常の操作に戻る。この操作感はかなり独特なので、まずは感覚をつかむことから始めよう。

■操作イメージ

停止した状態でBボタンを連射すると、マーカーを遠くまで飛ばせる。何かと役に立つテクニックだ。

各種アイテム

パワーアップアイテム：自機ショットがパワーアップ。このアイテムを2つ回収すると攻撃力は最強状態に。

エネルギーアイテム(大)：オプションアタック用のゲージが大幅に増加。中ボスクラスの敵を倒すと出現する。

エネルギーアイテム(小)：ゲージがわずかに増加。あらゆる敵がこのアイテムを出すが、出現数はまちまち。

ゲー事典 **エネルギーアイテム補足**：写真を見て気づいた人もいるかもしれないが、敵機をしばらく放っておくと、機体の各所からエネルギーアイテムが"にじみ出て"くる。この状態で敵を倒すと、通常より多くのエネルギーアイテムを放出するので、うまく利用すればゲージが早く溜まる。もちろんスコア稼ぎにも活用できるぞ。

機体選択 SELECT YOUR FIGHTER

プレイヤーが選択できる機体は、コマンチ、アパッチ、ホーカムの3種。それぞれ個性的な性能を持っているので、どれを選ぶかは難しいところ。

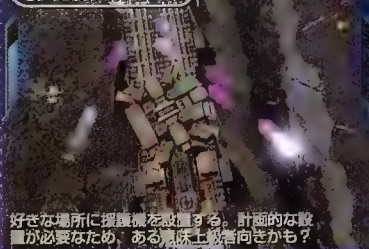
選択基準の中でも大きなウエートを占めるのは、オプションアタックだ。これには、攻撃の形状や威力は当然として、ストックの溜まりやすさも考慮に入れるといい。例えばアパッチなら、破壊力こそ高いものの、その代償としてゲージが溜まりにくく、1回のオプションアタックが次のステージにまで響いてくる……といった具合に、長所と短所が見えてくるはずだ。いろんな視点から考察し、自分に合った機体を見つけよう。

最初のうちは、扱いやすいオプションアタックを持つホーカムがオススメかな？

好きな場所に援護機を設置する。計画的な設置が必要なため、ある意味上級者向きかも？

機体の特性

スピード重視型機体で、サブショットのレーザーはすべての敵を貫通する。オプションアタックは援護機を設置するタイプなので、使い方にはかなりの研究が必要だ。弱点は攻撃力の低さ。

すべてを貫通するレーザーは、ザコ戦で比類な強さを発揮してくれることだろう。

モデルとなった実機について

RAH-66コマンチ……アメリカ陸軍の次世代型偵察／攻撃ヘリで、実用軍用ヘリとしては最高水準の飛行速度を持つ。また、ステルス性を徹底的に追求した機体となっており、その電子装備は数秒間で戦場をスキャンし、敵味方を識別して攻撃目標をとらえる。

援護機が敵を自動追尾し、体当たりで大ダメージを与える。対ボス用の兵器といえる。

機体の特性

攻撃力の高さが魅力の機体。特にオプションアタックの威力は凄まじく、ボス級の敵にも致命的なダメージを与えることができる。ただし、ゲージがあまりにも溜まりにくいのが悩みの種。

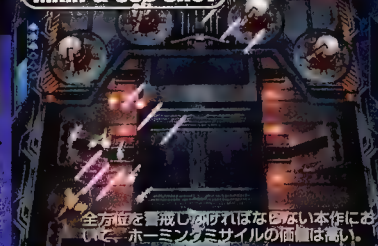
サブショットは1発あたりの攻撃力が高いので、なるべく敵に近寄って撃ち込もう。

モデルとなった実機について

AH-64A……アメリカ陸軍の全天候型攻撃ヘリコプター。機首に目標捕捉識別照準機／パイロット夜間視認装置を備え、夜間や悪天候下でも地形追随飛行が可能である。また、戦闘性能の優秀さのみならず、乗員の高い生残性を持つ機体としても高名だ。

援護機が自機の動きをトレースしつつ支援射撃してくれる。一定の弾数を撃つと終了。

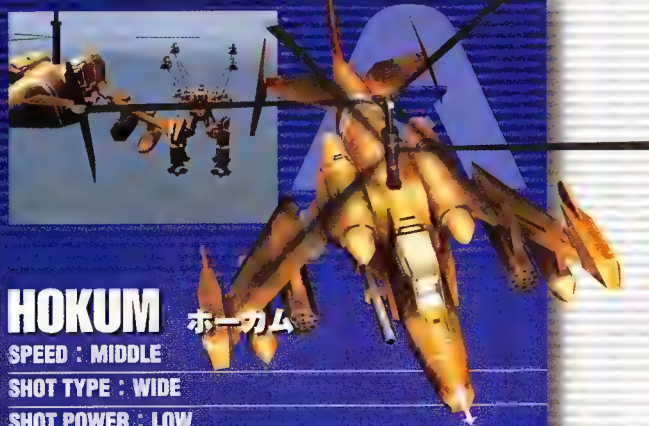
機体の特性

バランス型の機体。サブショットのホーミングミサイルが側面や背後の敵を撃ってくれるため、堅固な防御力を持つ。広範囲をカバーしてくれるオプションアタックも使い勝手がいい。

全方位を警戒しなければならない本作において、ホーミングミサイルの価値は高い。

モデルとなった実機について

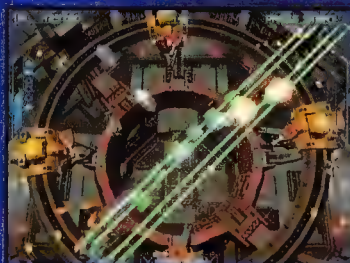
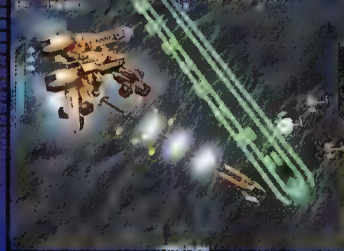
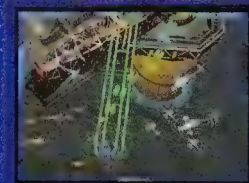
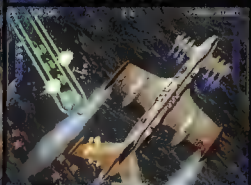
カモフKa-50ホーカム……ロシア陸軍の次期攻撃ヘリコプターとして採用された戦闘ヘリ。単座型かつ射出座席装備という、戦闘ヘリとしては極めて珍しいスペックを持つ。その攻撃能力には、固定翼機を含む防衛網を突破できるほどのものがあるという。

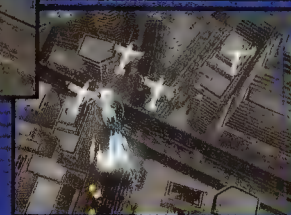
ゲー事典 ミスの条件：本作におけるミスは、自機が弾に接触したときのみ。敵本体にぶつかっても、ミスにならないので覚えておこう。また、敵本体にぶつかったときには、わずかながらダメージを与えることもできる。耐久力の低いザコならこれだけで倒せるので、とっさに射撃角度を切り替えられないときには、この方法で倒してしまうのもひとつの手だ。

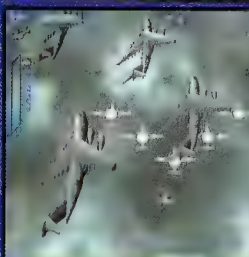
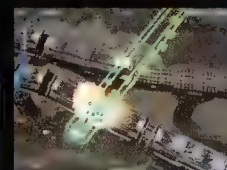
序盤ステージ紹介
STAGE ORDER

彩京のシューティングゲームと言えば、ステージ配列がランダムで入れ替わる、通称「ランダム面」がお馴染みだ。このランダム面は、単にステージの並び順が変わるだけでなく、難度まで変化するため、同じステージでも複数の攻略パターンが必要になる。

もちろん、本作においてもランダム面は採用されている。全7ステージ中、前半4ステージがランダム面になっているので、どんな順番がきても対応できるようにしておこう。

また、ヘビーユーザーとしては2周目の存在も気になるところだが、こちらも健在。どんな難しさが待ち構えているのか、今から楽しみだ。

MARINE BASE
海上基地

北海の味方油田基地に、大規模な敵戦力が集結しつつある。海上兵器を壊滅しなければ、北海の油田は敵の手に落ちてしまう。

SUBMERGENCE CITY
水没都市

高層ビルが立ち並ぶ大都市。数カ月前に発生した原因不明の津波による災害の爪あとが残る。そこには、敵の攻撃部隊が大量に進行していた。

SEA OF CLOUD
雲海

敵の輸送部隊がアジア方面に向けて移動中。同部隊には、護衛機も多数配置されている模様。また、敵の新兵器が存在する可能性もある。輸送部隊を強襲せよ。

ALPINE ARMORED TRAIN
山岳列車

都市圏制圧用の大型戦闘列車砲台が、高山地帯を移動中。これ以上の被害を防ぐためにも、この山脈を越えさせてはならない。

ゲー事典 **プレイした感想など**：ボタンを押すだけで無敵になれる「ボム」に慣らされた我々にとって、ボムのない本作のシステムはかなり衝撃的だ。弾幕を回避するのは己のレバーさばきのみという緊迫感。初めて訪れるステージでの恐怖感。ひと昔前は当たり前だったこれらの感覚を、ボムという傘の下から出て久しぶりに思い出した。

『GGX』3on3全国大会続報！

全国各地で予選大会実施中。そのスケジュールを一挙に公開！

先月号で概要とルールを掲載した『ギルティギア ゼクス』の団体戦全国大会、「第二回GUILTYGEAR X CHAMPIONSHIP-Sammy's CUP 団体戦 3on3」。その予選スケジュールがほぼ確定したので、ここにお知らせしよう。情報は公式HP（URLは下記）にも掲載されるので、そちらも要チェックだ。

なお、チームは同一エリア内（下記参照）のプレイヤー3人で編成しなくてはならないので注意してほしい。

●北海道／東北エリア
[illegible]
●[illegible]エリア
[illegible]
●[illegible]エリア
[illegible]
●[illegible]エリア
[illegible]
●近畿エリア
[illegible]
●中国＆四国エリア
鳥取・島根・岡山・広島・山口・徳島・香川・愛媛・高知
●九州・沖縄エリア
福岡・佐賀・長崎・熊本・大分・宮崎・鹿児島・沖縄

http://www.GuiltyGearX.com/

開催日	試合開始	店舗名	エリア	地区	TEL	担当者
4/29（日）	11:00	新宿スポーツランド西口店	関東	東京都新宿区	03-3344-0748	吉村
5/3（木）	16:00	ニューマンモス	近畿	京都府八幡市	075-982-1009	大下
5/5（祝）	13:00	芸夢's ZONE	甲信越/北陸	新潟県新潟市	025-286-4117	村山
5/6（日）	15:00	ゲームセンターB-1	関東	千葉県柏市	0471-44-5597	古畑
	14:00	バーチャルK-5	東海	岐阜県岐阜市	058-264-8803	加藤
	15:00	チャレンジャーGAMGAM店	近畿	大阪府吹田市	06-6317-0433	松井
5/13（日）	13:00	DEPTH	北海道/東北	岩手県花巻市	0198-30-1650	鎌田
	13:00	新宿スポーツランド中央口店	関東	東京都新宿区	03-3352-1637	森崎
	14:00	ナムコプラボ中川店	東海	愛知県名古屋市	052-439-1250	渡辺
5/20（日）	14:00	POWER STICK	関東	神奈川県鎌倉市	0467-43-3034	安永
	13:00	AGスクエア栄店	東海	愛知県名古屋市	052-961-7599	川尻
	14:00	アミューズメントスペース a-cho	近畿	京都府京都市	075-251-2333	松山
5/26（土）	13:00	ハイテクセガ仙台	北海道/東北	宮城県仙台市	022-267-183	阿部
	13:00	GAME's MILK	近畿	京都府宇治市	0774-44-5770	中村
5/27（日）	14:00	クラブセガ札幌	北海道/東北	北海道札幌市	011-512-1868	西村
	13:00	池袋GIGO	関東	東京都豊島区	03-5256-8123	
	14:00	ハイテクセガ金山	東海	愛知県名古屋市	052-323-0121	木村
	17:00	遊ingポイントセオラ	近畿	滋賀県草津市	077-562-0428	柴原
6/3（日）	15:00	アイアイ駅南店	関東	茨城県水戸市	029-221-1001	長谷川
	13:00	アピナ穂高店	甲信越/北陸	長野県南安曇郡	0263-82-9248	伴・上原
	15:00	辻商店	近畿	京都府京都市	075-691-2645	四宮
	15:00	ゲームステイション	近畿	兵庫県西宮市	0798-54-1059	福本
	19:00	サーカスサーカス ライオン店	中国/四国	香川県高松市	087-821-5128	村本
6/9（土）	15:00	ハイテクセガ長野シーワン	甲信越/北陸	長野県長野市	026-226-3966	才木
	19:00	ゲームストリートミルカトル加納店	近畿	和歌山県和歌山	073-476-3033	宮原
6/10（日）	14:00	セガワールド伊勢崎	関東	群馬県伊勢崎市	0270-32-9775	大嶋
	15:00	フォーラム21	関東	東京都東久留米市	0424-76-5657	新明
	14:00	ハイテクランドセガミストⅡ	近畿	大阪府大阪市	06-6344-5270	秋山
	14:00	プラボ浦上店	九州/沖縄	長崎県長崎市	095-848-2223	石川
6/16（土）	19:00	プレイシティキャロット松本店	甲信越/北陸	長野県松本市	0263-35-6744	月岡
	13:00	セガワールドスエヒロ	中国/四国	徳島県徳島市	0886-54-1550	工藤
6/17（日）	14:00	プレイランドエフワン	北海道/東北	宮城県仙台市	022-261-5782	高橋
	15:00	ゲームニュートン	関東	東京都板橋区	03-3558-9766	松田・木我
	14:00	AGスクエア豊橋店	東海	愛知県豊橋市	0532-52-7904	谷
	17:00	小倉アミュージアム	九州/沖縄	福岡県北九州市	093-474-1331	鶴田
6/23（土）	16:00	ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	関東	茨城県ひたちなか市	029-274-4124	清水
	15:00	天神GIGO	九州/沖縄	福岡県福岡市	092-724-5971	黒崎
6/24（日）	13:00	アミューズメントエース	関東	千葉県船橋市	047-475-8918	峯木
	13:00	ハイテクランドセガ宝塚	東海	静岡県沼津市	0559-62-5903	小野寺
	14:00	ハイテクランドセガアビオン	近畿	大阪市浪速区	06-6645-7692	藤田
7/1（日）	14:00	MOM西葛西店	関東	東京都江戸川区	03-3675-8737	加藤
	15:00	ゲームプラザ白山	九州/沖縄	熊本県熊本市	096-362-2711	松本
	14:00	セガエルゴ	北海道/東北	北海道旭川市	0166-25-3744	
7/8（日）	14:00	クラブセガ秋葉原	関東	東京都千代田区	03-5256-8123	
	13:00	AMデプト	近畿	奈良県奈良市	0742-26-7789	村田
	18:00	ハイテクセガパドック	中国/四国	広島県広島市	082-262-3335	檜山
7/15（日）	13:00	J&B山大前店	北海道/東北	山形県山形市	023-625-5533	富樫
	13:00	サミーズストリート118王子店	関東	東京都北区王子	03-5902-7401	菊池
	14:00	セガワールドサウスウエスト	近畿	三重県津市	059-235-0200	田中

EVENT

コスパ ファイナルイベント開催！

コスプレイヤーの間で一世を風靡したコスプレダンスパーティー「コスパ」が、5月5日のイベントをもって、その幕を閉じることになった。最後のイベントとなる「コスパ・ファイナル」は、5月5日の13：00から17：まで、六本木のヴェルファーレにて開催される。

1994年10月からおよそ6年半に渡り、コスプレイヤーから支持を得て、コスプレブームの走りともなった「コスパ」。多くのマスコミに取り上げられ、数々のムーブメントを巻き起こしたイベントだ。だが、多くのファンや常連に惜しまれる中、「コスパ」本来の役割を終えたとして、ファイナルイベントを持って歴史を閉じることとなった。

今回の「コスパ・ファイナル」は今までの集大成とも言えるイベントなので、盛り上がること必至！　何度か「コスパ」に参加している人も、今までダンスパーティーに参加したことのない人も、このファイナルイベントにぜひ参加してみよう!!

写真は、昨年のダンスパーティー「コスパ」。今年も派手に盛り上がろう。なお、会場の更衣室は、12時から使用できるぞ。イベントが始まってからだと混雑するので、早めに来て着替えを済ませてしまおう。また、衣類や手荷物はクロークに無料で預けられるぞ。

SNKが自主再建を断念 どうなるKOF2001？

前号にて「SNKが特定調停により再建を目指している」とお伝えしたが、残念ながらその調停がまとまらず、4月2日に民事再生手続き開始を裁判所に申し立てることになってしまった。

民事再生を簡単に説明すると、「このままでは破綻してしまいそうな企業が、裁判所の認可を受けた計画により再生を図る」ということ。自力かどうかは別にして、結論は再建を目指すものなので、決して破綻ではないのだ！　となると、最も気になるのは今後のゲーム事業（もちろん、KOF2001も）の動向だ。SNKに聞いてみたが、やはり回答はノーコメント。ただ、言下に「ノー」というわけではなく、「再生開始の決定・再建計画案の提出など未決事項が多いなかでのコメントは難しい」とのこと。状況が落ち着けば、改めてコメントもらってくるので、もう少し待っててくれ！

旧ジャレコのPCCWJ、アーケード事業撤退

旧ジャレコのパシフィック・センチュリー・サイバーワークス・ジャパン（PCCWJ）は、3月30日にゲーム事業の再編を発表、アーケードゲームからの事実上の撤退を表明した。

発表資料によると、再編後もゲームソフトの開発は行なっていくものの、ネットゲームへシフト。都内5カ所のロケーション（ギャレッソ、YOU&YOU）も閉鎖となる。しかし、これは一時的な閉鎖で、将来的に「ニーズにマッチした新業態アミューズメント施設」となる予定。母体のPCCWが、ネットワークコンテンツ配信を行なう会社だけに、ネットゲーム施設となるかもしれない。スタイルは違っても、「ゲームセンター」に生まれ変わることに期待したい。

ススム一族、マルイを乗っ取り!?

マルイワン新宿店主催のドリラーイベント大盛況、8Fで継続中!!

前号でお伝えした、マルイワン新宿店で3月末より開催されているドリラーTシャツ＆グッズイベント。その様子をレポートするぞ。

取材したのは、イベントが始まったばかりの3月末だったのだが、なんと正面玄関を入るなり目に入るものがドリラー一色！　マルイワン新宿の1階中央に、ドリラー関係のものがドドンと陳列されていたのだ。

「お客さんは、やはりお店の雰囲気もあって若い女性が多いですね。ゲームを遊ばれるのは、カップルの方が多いです。グッズの中では、プチが一番人気がありますね」（マルイワン新宿店 大山さん）

「去年のドリラーグッズイベントは私が個人で企画したものだったんですが、今回はマルイワン様が主催になったことが大きいですね。今後、複数店舗でのイベントができると良いですね。扱うゲームもドリラーだけでなく、太鼓の達人なども面白いかもしれません」（ronde-belle 金子さん）

次はどんなグッズが飛び出すかも含めて、先の展開が楽しみになるイベントだったぞ。

おフランスな雰囲気が漂うマルイワン新宿店。一歩足を踏み入れれば、そこはドリラーワールド！

NEWS

夢の競演が新聞紙上で実現！

バーチャファイター VS. 鉄拳！　画面上での競演は……？

全国の格闘ファンのみんな、3月29日付の日本経済新聞朝刊を見たかい！　なんと晶と仁が対峙している見開き広告が登場したのだ。これPS2の宣伝なんだけど、誰もが「ひょっとして……」と期待せざるを得ないインパクトだった。ということで、セガ・ナムコに質問をしてみたぞ！

Q.どちらの発案ですか？

A.コンシューマ市場における格ゲーの底上げを狙って、ナムコからセガ・香山氏に提案しました。（ナムコ広報）

Q.この名コピーが完成する経緯は？

A.当初は、「殴り込み」と「返り討ち」でした。ところがキャラクター素材をもらう段階で、「平八を出したい！」「だったらラウを出すぞ！」「カズヤを出せ！」「カズヤは40才だからイヤ！」とバトルになりました……。結局、仁と晶で事態は収拾したのですが、こんどはコピーでも同じようなバトルが発生しました。最終的に鉄拳チームから出た案に対し、セガさんから「オモシロイ！」との回答があり、決定となりました。（ナムコ）

Q.今回の広告の企画意図は？

A.格ゲーというカテゴリーブランドのブームアップ及び一般ユーザーへの訴及、そして家庭用・業務用に渡り展開している両人気タイトルにてゲーム市場全体を盛り上げたいという意図です。（セガ広報）

Q.ゲスな質問ですが、広告料金は？

A.もちろん折半です。（セガ＆ナムコ）

Q.ズバリ、「VFvs.鉄拳」は？

A1.その予定はございません。（セガ）

A2.何ともわかりません。現場がどう考えて、両社の経営判断で、どう対処して行くかではないでしょうか？　火を付けて逃げたみたいでゴメンナサイ。（ナムコ）

●セガから鉄拳ファンへ、ナムコからVFファンへコメントを。

ナムコ：同じリングにようこそ。格闘ゲームにかける闘志をメラメラ燃やし続けましょう！

セガ：鉄拳ファンには、熱い方々がたくさんいらっしゃいますね。ゲームをこよなく愛する者同士、熱く盛り上げていきましょう！

京都a-cho、オラタン大会レポート

おなじみ京都の「a-cho」で、またまたすごいイベントが開催されたぞ。イベントタイトルは『a-cho杯 VIRTUAL-ON オラトリオタングラム 5on5』。何がスゴイって、えーっと、いろいろあるから順番に書いてみよう。まず、開催日が2日にまたがっていること。今回は3月17日・18日に行なわれたのだ。それから通算大会回数。なんと第20回目の記念大会だ。最後に参加人数。遠征組も含めて、延べ28チーム・136名が集結したのである。ね、スゴイでしょ。これで盛り上がらないわけはない。2日間のa-choは、周辺地域まで溶けるような熱気だったのである。そして、大会を制したのはチーム名「てきとうでいいですよ」。並みいる強豪を抑えて、記念大会優勝の栄冠を勝ち取ったのである。

全国のパイロット諸君、月1回のペースで開催されている「a-cho杯」にぜひ新規参入してみよう！

●優勝チーム「てきとうでいいですよ」。毒ガス団EXR（テムジン）、毒ガス団チャバネ（フェイイェンKn）、毒ガス団みや（グリスボック）、毒ガス団ジェスター（エンジェラン）、スミダケンジ（テムジン）の5人で、大阪難波「アピオン」の面々である。

ツリーハウスのグッズはここで買おう！

先月号で紹介したゲームグッズ制作会社、ツリーハウスが作っているグッズが買えるお店はここだ！

ツリーハウスのグッズは以下の店舗で買えるぞ！

【仙台】NODA-YA　【東京】メッセサンオー本店・コトブキヤ秋葉原店・コスパショップ秋葉原店・ボークス秋葉原ショールーム・コミックとらのあな5号店・WaveBe-J・ベルハウス聖蹟桜ヶ丘店・コトブキヤ立川店　【神奈川】コトブキヤ横浜店　【千葉】イエローサブマリン千葉店　【大阪】キディランド大阪梅田店、イエローサブマリン三ノ宮店　【全国】ゲーマーズ各店　【インターネット販売】デジキューブオンライン通販 http://digicube.port.ne.jp

※店頭に在庫がない場合もあります。御了承ください。

〔お問い合わせ先〕
（有）ツリーハウス　東京都中央区東日本橋2-23-3　曽根原ビル5F
TEL：03-5823-5591

◎第15章「千葉、津田沼に行こう！」

今回のゲセマプは、有名店が多いと噂の津田沼ゲーセンと、知られざる秘境・千葉方面のゲームセンターを大紹介。黄色い車体のJR総武線に揺られ（錦糸町で快速に乗り換えると早いぞ）、ぶらりと遠征旅に出てみてはどうだろうか？　この春に津田沼の千葉工大、西千葉の千葉大に入学した学生ゲーマーは、ゲーセンマップを片手に新天地散策をしてみよう！

※記事は、取材を行なった3月下旬のデータをもとに構成しています。

TEXT：柵太郎＆ひで
イラスト：塩原パテオ

ハングル文字読解スキルで、韓国ゲーセンマップに出発だ、シャー！　と意気込むも、会話は無理竜なので断念。とりあえず、ガンタンクの砲撃で、ひで隊員のジムを壊すのが日課。

津田沼エースでギャンに乗り、ガンダムをあと一撃で破壊というところで、見知らぬ戦友のジオングに十字砲火をくらって大破。彼とは敵として再会したい。

広い店内には音楽ゲームの新作がずらり！

ラッキー中央店フェリシダ

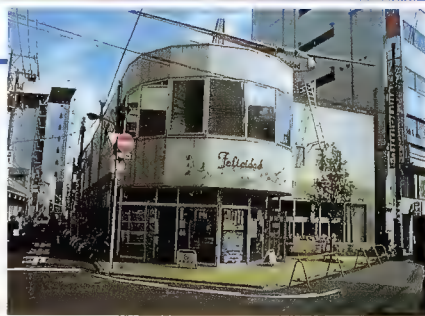
千葉市中央区富士見2-8-1
☎043-222-5610
営業時間：9:00〜24:50

●スタッフより
「beatmaniaⅡDX5thを3台設置。新作音楽ゲームのラインナップには自信あり。シール機も約30台と大充実の、広くて明るいお店です」

●チェックポイント
「千葉駅周辺最大級の敷地面積を誇るフェリシダ。特色は広さを活かした音楽ゲームの豊富さと、NEWゲームの入荷の早さ。新作を確認したいとき、オススメのゲーセンだ。2Fはレゲーから新作まで、約120台のビデオゲームが並んでいる。各種対戦台はなんと30シート以上だ！　きっと対戦相手に困ることはないだろう。対戦野郎や、スコアラーは足を運んでみてソンはないはず」

サービス＆イベント情報
メダルコーナーにて、平日に来店した女性には、くじ引きによるメダル無料サービスなど、曜日替わりのサービスを実施中。

イチオシ『音ゲーコーナー』
キーマニ＆ギタフリ＆ドラマニの新作が3台ずつ、計9台設置の光景にはオドロキ。ポップンは2台で通信可能だ！

●URL：http://www.lucky-net.co.jp/

今回紹介したゲーセンでガンダムの4人通信対戦ができる店は、「ハイテクセガ千葉」「ラッキー中央店フェリシダ」「アミューズメントエース」「AMUSEMENT CLUBアルティメット」の4店舗。アシュラバスターは「ラッキー千葉」「アミューズメントエース」「AMUSEMENT CLUBアルティメット」にある。津田沼はアシュラバ天国なのだ（うそ）。

激！アイコン情報 格闘ゲームが盛んな店 音楽ゲームが盛んな店 シューターが集まる店 メダルゲームが多い店 全般的に料金設定が安い店 レトロゲームが充実している店 連射装置などのサービスのある店

ゲーセンナイスショット 西千葉ラッキーウエスト

音ゲーのBGMをしっかり聴きたい、という方には嬉しいサービス。素材こそ段ボールだが、その指向性能はバッチリだ。ペイントもパカパカだしね。店内のパカパカ1、2、スペシャルとドラマニにこの装置がついていた。音のことでお悩みなら、お試しあれい。

早起きしたらゲーセンへ

ラッキー千葉店

千葉市中央区富士見町2-4-16
☎043-224-0052
営業時間：7:00〜25:00

●スタッフより
「シール機から格闘ゲームまで、小さい店ながらも最新のゲームが勢揃いしています」

●チェックポイント
「学生を中心に音ゲーや対戦格闘が盛り上がる。対戦ラウンド数が増量中なので得した気分だ（アシュラバスターの対戦台があるのは、千葉駅周辺ではここだけ）。名作ゲームコーナーも随時入れ替えを行なっているぞ」

●URL：http://www.lucky-net.co.jp/

ふれあいメダルイベントに参加しよう！

ゲームファンタジア千葉店

千葉市中央区富士見2-4-15
第一東和ビル1〜3F
☎043-225-8662
営業時間：8:00〜24:00
（金・土・祝前日〜25:00）

●スタッフより
「メダルゲームとプライズは、どこにも負けません。特に大人のお客様には、ご満足して頂けます」

●チェックポイント
「3Fは18歳以上しか入れない、スターホースやポーカーが中心のアダルトメダルコーナー。2Fの一般メダルコーナーでは、メダルインストラクターによる、レクチャーイベントが随時開催されている。」

音楽ゲームの低料金が光る

ジョイフルランド千葉店

千葉市中央区富士見町2-13-5
☎043-224-9945
営業時間：10:00〜24:00

●スタッフより
「プレイ料金が安い。新作まで安い！　コミュニケーションノートが充実しており、ゲーム好きが集まっている」

●チェックポイント
「20代のゲーマーは、ジョイフルランド店内の昭和テイストにビリビリくるかも。ビデオゲームが50円、ビーマニシリーズも100円で4曲設定とリーズナブル。ビーマニマニアが練習に訪れ、情報交換をしている店なのだ。ゲーム資金が心細い。そんなときは、ジョイフルランドへGO！」

サービス&イベント情報
beatmania Ⅱ DX5thStyleが１プレイ100円で遊べるぞ！

ネットクーポン好評につき継続中

ハイテクセガ千葉

千葉市中央区富士見2-4-1
☎043-221-7845
営業時間：10:00〜24:00

●スタッフより
「ターゲットを女学生に絞り、プリクラ・UFOキャッチャーを大量に入荷しているよ！　でも、もちろん男性客もOK！」

●チェックポイント
「ビデオゲームの台数は少なめだが、VF3tbとVS2ver2000は試合数（時間）増加設定中。バーチャロンオラタン5.66は、怒濤の4シート。腕試しにもってこいだぞ。DCを使ったインターネット無料体験コーナーの設置で、女性客も増えているらしい」

サービス&イベント情報
2プレイ100円設定の筐体もあり。店内でスカイパーフェクトTVも放映中！

●URL：http://www.sega.co.jp/sega/AM-space/segaeast/hschiba/index.html

スコアラーと男だらけのメンズゲーセン

スターダスト西千葉店

千葉市中央区春日2-25-4
☎043-244-9721
営業時間：10:00〜24:00
アクセス：JR西千葉駅南口より徒歩0分。

●スタッフより
「学生の方々にゆっくり遊んで頂けるサービスに力を入れています。対戦も熱いので、ぜひ御来店ください」

●チェックポイント
「『グレート魔法大作戦』で名を馳せたClover兄弟を筆頭に、スコアラーが集うお店。１プレイ50円の安さに加え、連射装置のメンテナンスも上々。対戦ゲームのレベルが高く、常連に勝つのは至難の業とみた」

イチオシ『シューティングコーナー』
シューターが、50円を積み上げてプレイしている光景は圧巻だ。

こだわりのメンテナンス愛！

ラッキーウエスト

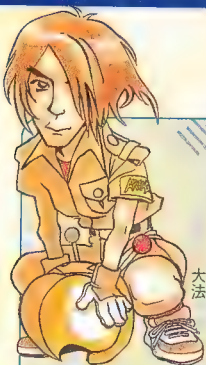
千葉市稲毛区弥生町1-15
☎043-252-3360
営業時間：8:00〜24:00
アクセス：JR西千葉駅西口より徒歩1分。

●スタッフより
「ビデオゲームをメインにレトロから最新作まで取り揃えてあります。是非プレイしに来てください！」

●チェックポイント
「ラッキーウエストでは最新の音ゲーはたいてい入荷される。『レバーはセイミツ、ボタンはサンワ』という具合に、こだわりのパーツ選択がお客さんに評判。故障も速攻で直してくれるので、安心してプレイできる。レトロゲームは20日周期で入れ替わるぞ」

イチオシ『レトロゲームコーナー』
倉庫の中にはレトロゲームがゴロゴロ。取材時は、『ワードナの森』が稼働中だった。

●URL：http://www.lucky-net.co.jp/west

この号が出るころには閉店（泣）の津田沼ギャレッソにて、探検隊は奇妙な音楽ゲーム（なのか？）のロケテを発見した！　その名は「AC Percuss」。5方向パッド+足下センサーというぶっとんだインターフェースと、説明もなしにいきなり始まる唐突な内容に、ひで隊員は5秒で轟沈。隊長も足下センサーの謎が解けず四苦八苦。発売なるか？

お子さんは塗り絵に夢中

ナムコランド サンペデック店

習志野市谷津1-16-1
サンペデック店内6F
☎047-477-5192
営業時間：10:00～22:00

●スタッフより
「津田沼イチのガンシュー台数。メダルの安さ。そして、津田沼イチの気さくな従業員達。来てね」

●チェックポイント
「子供でも遊びやすい『太鼓の達人』などの大型筐体や、塗り絵コーナーがあって、子連れの時に嬉しい。大人には、メダルゲームがオススメ」

ドリラーぬりえプレゼント中！店員さんに「アルカディア見たよ」と言ってね！

昔の店名はスターゲイト

GAME PLAZA GAO 津田沼店

習志野市津田沼1-2-8 Aタワー
☎047-473-8808
営業時間：11:00～24:00

●スタッフより
「『千葉で一番景品を取りやすい店』を目指しています。プーさんとサンリオ系景品が豊富！　ぜひお越しください」

●チェックポイント
「某音楽ゲームのネットランキングで、上位入賞したプレイヤーが来店する。夜は音ゲーマニアたちが集まり、クラブ状態になるとか。音ゲーや格闘ゲームの大会が、月1ペースで開催されている。KOF2000の対戦も過熱中!?」

サービス&イベント情報

5/3 20時より、ビーマニⅡDX5th大会開催。

URL：http://www.amunet.co.jp/

ネオジオタイトル40以上！

AMUSEMENT CLUB アルティメット

習志野市谷津7-8-3　栄山ビル2F
☎047-478-1563
営業時間：10:00～24:00

●スタッフより
「ネオジオ、カプコンのOLDゲームをはじめ、ガンダム（4台）も50円！　近くにお立ち寄りの際は、遊びに来てください」

●チェックポイント
「サムスピシリーズが揃ったサムスピ台と、キンファイ専用台がある。ネオジオタイトルの対戦台は、バッチリだぞ。ビーマニシリーズの最新作も、いきなり1プレイ100円だ」

イチオシ『メタスラシリーズ台』
1、2、X、3はこれ1台でオッケー！

ゲーセンナイスショット
津田沼エース ジオン公国国旗

SIEG ZEON!

店長が自前のジオン国旗を提供！さらにレビル将軍の肖像画も飾られる予定とか。演出ひとつで、ゲームの盛り上がりは大きく変わるぞ！　エースを征するのは、どちらの勢力か？

津田沼の有名店は協力プレイ重視

アミューズメントエース

船橋市前原西2-15-1
☎047-475-8918
営業時間：9:00～24:00

●スタッフより
「ガンダム、スポーン等、通信台を複数用意しております。お友達といっしょに楽しんでください」

●チェックポイント
「2Fには150台以上のビデオゲームがある。対戦が盛んだが、なによりスラッシュアウトやD&D®などの通信ゲームが4台完備、という環境がエースの凄いトコロ。土曜日はオラタンのランバトを開催中」

イチオシ『スポーン4台』
ガンダムと同等の人だかりだったスポーン。このスポーン熱は全国トップクラスに違いない！

「KOF'98全国大会は、命に代えても成功させます」（エース店長・談）

●URL：http://www.sonic-ace.co.jp/

ゲームセンターマップでは「地元ゲームセンターの情報」「ユニークなゲーセン情報」「店員自慢のオリジナルポップコンテスト」を募集中です。自薦他薦問いませーん（ポップは店の人に許可を取ってくださいね）。すべての宛先は、アルカディア編集部「ゲームセンターマップ」係、E-Mailでの投稿は、location@arcadiamagazine.comまで

ARCADIA DATABASE
アルカディア データベース

ビデオゲームランキング 基板

1位 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン

4人まで対戦が可能な『機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン』が初登場1位。当初、2台か4台かという組み合わせにより人気の動向が危ぶまれたが、いずれにせよ入荷している店舗での客付は上々。ガンダム人気の本領発揮というところだろう。

メーカー 発売元：バンプレスト/開発・販売元：カプコン
初登場 ポイント：142.7

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	-	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン<発売元：バンプレスト/開発・販売元：カプコン>	142.7
2	1	バーチャストライカー2 Ver.2000<アミューズメントヴィジョン/セガ>	90.8
3	13	ミスタードリラーグレート<ナムコ>	84.3
4	2	ギルティギア ゼクス<アークシステムワークス/サミー>	66.1
5	8	ストリートファイターIII 3rd ストライク<カプコン>	63.6
6	-	ストリートファイターZERO3↑（アッパー）<カプコン/セガ>	44.1
7	5	対戦ホットギミック フォーエバー<彩京>	42.8
8	7	テトリスT.A.PLUS<アリカ/彩京>	35.0
9	10	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000<SNK>	31.1
9	-	スパイクアウト ファイナルエディション<アミューズメントヴィジョン/セガ>	29.8

※ランキング中のタイトルが赤いものは初登場のゲームです。

ビデオゲームランキング コックピット・アップライト

1位 ドラムマニア4thMIX

ビーマニシリーズ『ドラムマニア』の第4弾。『ギターフリークス 5thMIX』と『キーボードマニア 3rdMIX』とのマルチセッションプレイが可能になり最大5人同時プレイが可能になった。店舗によってはセッションプレイを遊べるかどうかにより売上げに差があるようだ。

メーカー コナミ
初登場 ポイント：100.7

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	12	ドラムマニア 4thMIX<コナミ>	100.7
2	-	ダンスダンスレボリューション 5thMIX<コナミ>	84.2
3	8	ダービーオーナーズクラブ2000 Ver.2<ヒットメーカー/セガ>	80.9
4	4	ザ・警察官 新宿24時<コナミ>	67.7
5	-	ヴァンパイアナイト<ワウ エンターテイメント/ナムコ>	66.0
6	10	バトルギア2<タイトー>	62.7
7	9	シャカっとタンバリン！<セガ>	61.1
8	12	ビートマニアIIDX 5thstyle<コナミ>	51.2
9	-	モーキャップボクシング<コナミ>	44.6
9	-	ギターフリークス 5thMIX<コナミ>	41.3

マスメダルゲームランキング

1位 GI リーディングサイアー Ver.3

競馬メダルゲーム『G I LEDING SIRE』の最新バージョン。今作では放牧中も調教できたり、レース数が増えるなど、新たに追加された要素も多くのプレイヤーを惹きつけた点だろう。

メーカー コナミ ポイント 186.6

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	G I リーディングサイアー Ver.3<コナミ>	186.6
2	スターホース<セガ>	130.6
3	パプアン<アルゼ>	67.2
4	ロイヤルアスコットII<セガ>	63.4
5	ブラックジャック H.A.<セガ>	59.7

シングルメダルゲームランキング

1位 ファンタジアステーションMG002

一台のマシンでスロット、ポーカーなど5つのゲームを選んでプレイできるため多くプレイヤーを飽きさせず、幅広い嗜好をフォローする結果に繋がったようだ。

メーカー アルゼ ポイント 138.2

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	ファンタジアステーションMG002<アルゼ>	138.2
2	クール104<アルゼ>	94.5
3	フリーディール デューシーズワイルド<アルゼ>	76.4
4	クール104 ザ・ホイール<アルゼ>	69.1
5	ウィニングトンネル ジョーカーポーカー<アルゼ>	65.5

協力店舗一覧

店舗	住所・電話	店舗	住所・電話
立川ゲームオスロー5	東京都立川市柴崎町2-2-27 ☎042-529-7837	メルヘンランド美濃店	岐阜県美濃市千畝2705番地1外31筆 美濃共同ショッピングセンター内ゲームコーナー ☎0575-35-2677
ハイテクセガパドック店	広島県広島市南区松原町5－15 ☎082－262－3335	プラネットギオ	東京都杉並区荻窪5-30-16MTCビル1F ☎03-3317-0143
セガワールド博多店	福岡県福岡市博多区博多駅南6-7-33 ☎092-481-1645	ゲームファンタジア ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3階 ☎03-3200-0884
ゲームセンターだいおう	岐阜市宇佐南3－7－5 ☎058－274－3295	ゲームファンタジア渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11KN渋谷1ビル1～4階 ☎03-3496-5856
ファンファン秋葉原店	東京都千代田区神田平河町4 ☎03-3861-6520	ゲームファンタジア サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4シネマサンシャイン1～3階 ☎03-3971 9601
ネオアミューズメントスペースa-cho	京都市中京区寺町四条上がる東大門寺町302・303 ☎075-251-2333	ゲームファンタジア八王子店	東京都八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビル地下1階～4階 ☎0426-48-1288
ワンダータワー京都店	京都府京都市中京区河原町通り四条上る下大阪町354 ☎075-254-0765	ゲームファンタジア バーディー店	東京都町田市原田町6-21-25大正堂第2ビル1～4階 ☎042-724-1477

読者人気ランキング

1位 ギルティギア ゼクス

人気ランキング独走中のGGX。昨年末にDC版を発売、2月に全国大会の開催、4月からは3 on 3の全国大会を開催するなど、その人気の高さを裏付けている。長期間に渡る話題性と高い人気を維持しているGGXだが、他タイトルの追撃にも期待したい。

メーカー：<アークシステムワークス/サミー>
前回：1位 ポイント：333.3

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	1	ギルティギア ゼクス<アークシステムワークス/サミー>	333.3
2	4	ギガウイング2<タクミ/カプコン>	137.3
3	3	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ<カプコン>	132.9
4	5	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000<SNK>	117.6
5	2	燃えろ！ジャスティス学園<カプコン>	89.3
6	7	ブラッディロア3<エイティング/ライジング/ハドソン>	65.4
7	6	ポップンミュージック5<コナミ>	41.4
8	8	ミスタードリラー2<ナムコ>	30.5
9	-	ミスタードリラーグレート<ナムコ>	26.1
9	9	ストリートファイターIII 3rd ストライク<カプコン>	26.1

 ※このページに掲載してあるランキングは協力店からのデータをもとにアルカディア編集部が独自に集計したものです。

最近都心を中心に続々と出店されつつあるインターネットカフェ。アーケードゲーム業界人が作るとどうなるのだろうか？

―第六回― 魂を籠める者

デルガマダス株式会社

目指すは「ネットワークゲームセンター」

僕らはプレイヤーから給料を貰っている

法的には語弊がありますが「ネットワークゲームセンター」を作っていきたいと考えています。

―― そうなると、ゲームを供給する側のビジネスモデルはどのように変わっていくのでしょう？

平島　ゲームメーカーはパッケージソフトを流通させるのではなく、配信していくものに変わっていくでしょう。パッケージを生産する必要がなくなり、知的所有権のみを流通させることになります。店舗ではゲームソフトを仕入れることにより月額で費用が発生していますが、将来的には従量課金システムを目指しています。メーカーからソフトを無料で配信してもらい、そのかわりに使用頻度によって利益をメーカーに戻していくシステムになるでしょう。メーカーは在庫のリスクがなくなり、遊ばれた分だけの利益が戻ってくるようになります。店舗も今までの仕入れに対する“回収”という概念がなくなっていくわけです。

―― ヒットゲームを作っていけるメーカーなら、長くプレイされれば、いつまでも売り上げに繋がってくるので良いと思います。しかし、小手先勝負のようなメーカーだと結構厳しいと思うのですが、その辺りの反応は？

平島　反対するメーカーはありませんね。

ゲームクリエーターは何のためにゲームを作っているのでしょうか？　ゲームはプレイヤーが遊びたい、楽しみたいためにお金を払うという簡単な理屈だと思います。どんなにすごい技術を使おうが、プレイヤーが面白いと思わなければ、クリエイターの一人よがりなんです。メーカーがどう思うかではなく、プレイヤーがどう思うかなんです。純粋に面白いと思うのならば、いくらでもお金を払ってくれるし、面白くないゲームなら無料でも遊んでくれない。その辺りをメーカーが勘違いしていると困ります。

僕らはプレイヤーから給料をもらっているんだ、ということを意識していきたいですね。

―― このような事業を立ち上げたきっかけはどういったものなのでしょうか？

平島　私はずっとアーケード業界にいたのですが、この低迷している業界になんとか突破口は無いものかと模索していたところ、PC房の話を聞きつけました。当時、ジャレコに勤務していた私は早速企画書を書いて、プレゼンしようと準備していたところ……PCCWJにジャレコが買収されたんです。今度の会社はお金も持っているとの話なので、ようやく運気が私に向いてきたな、と思いました。

しかし、会社からの反応はYESともNOとも返ってこない……そうこうしているうちに、他メーカーからも同じような展開の話が耳に入ってくるようになったのです。このままでは遅れをとってしまう、と思ってPCCWJを辞職し新会社を立ち上げました。それがデルガマダスです。

―― 展開しようとしている事業は、従来のインターネットカフェと、どう違うのでしょうか？

平島　簡単に分別すると、インターネットカフェは大きくわけて3種類あるんです。

まずは無料でインターネットを楽しむもの。これは飲食と結びついて、複合的なもので収益をあげているもの。次が今一番収益を上げている、マンガとインターネットを組み合わせたもの。そしてもう一つが私たちがやろうとしている、ゲームとインターネットが融合、組み合わさったもの。

近い将来、インターネットカフェの形態は変わっていきます。そういった中でも、マンガとゲームという日本の文化は絶対に残ります。マンガとインターネットの組み合わせは続きますが、結局それはマンガに対して払われているお金なんです。インターネットは、今は有料ですがそのうち無料になりますから、インターネットで儲ける考えは捨てた方がいい。私たちが目指すところは、良いゲームを開発して、ゲームとその空間に対してお金を払ってもらえるようなスタイルです。

デルガマダス株式会社
Chief Executive Officer

平島　稔

ひらしま　みのる
●生年月日：昭和29年6月13日
●出身地：福岡県
●学歴：明治大学　経営学部卒
●職歴：株式会社ジャレコ常務取締役を経て現在デルガマダス株式会社代表取締役CEO
●趣味：ゴルフ、ロックンロール

ゲーセンは場所と時間を皆で共有できるから楽しい

── 本当にゲーム創りの真価が問われるということですね。

平島　そうです。広告だとか、営業やブランドではなく、プレイヤーが面白いと思ってお金を入れてくれることで評価していく方向に持っていきたいですね。いわゆるアーケードの市場に近いですね。メーカーがいくら面白いよ、と宣伝しても、ユーザーは騙されない。100円入れてみれば、面白いかどうか判断できてしまうので、そういう部分での競争が成されていくのでしょう。

── では狙っているユーザー層はアーケードゲーマーに近いのですか？

平島　ユーザー層はアーケードよりもっと広くなります。女の子同士でもサラリーマンでも利用してもらいたいですね。従来のゲームセンターの「3分100円」に縛られず時間に追われない、ゲームセンターより格段に静かな空間を提供します。

究極のゲームは、コミュニケーションだと思いますので、そこを重視しています。

── 広い層を最初から狙うには、漠然と何でもありと言うより、より魅力的な得意技のようなものがあったりすると、ユーザーに対してアピールしやすいと思うのですが、なにかありますか？

平島　ゲームについて強烈に意識しています。

── では、ゲーム好きのマインドを満たせる空間を意識しているのでしょうか？

平島　もちろんです。フリーのゲームができるスペースをドンドン大きくしていきたいと思っています。ゲーセンもいいけど、ゲーマーにはこっちも面白いんだよ。とアピールしていきたいです。

── ネットワークゲームを、家庭ではなく外でプレイするメリットみたいなものをアピールしていけるものはありますか？

平島　家でたくさん練習して、ここに来てほしいですね。周りのプレイヤーにアピールできる場所として使ってほしいのです。ゲームって一人で遊ぶより、不特定多数と遊ぶ空間が重要だと思います。ゲームセンターは、場所と時間をみんなで共有できるから楽しいんですよ。実はゲーセンを貸し切って1人で遊んでも面白くないかもしれない。それは、知らない人やいろんな人がいる普段のゲーセンの方が楽しい理由と同じなんでしょうね。

── では最後にユーザーに一言お願いします。

平島　ネットワークゲームはどんどん普及していって、そこからプレイヤーが我々のような店舗に流れてきてくれることを望みます。これは読者への挑戦状です。従来の焼き直しだとかでなく、本当に面白いゲームを作っていくので、是非とも遊びに来てほしいです。

また、それが面白くてもそこで満足せずに、ドンドン面白いものはないのかとウチに要求してほしいですね。それに応えるように発展していきたいと思っています。メーカー主導の業界ではなく、ユーザーが主導の業界にしていきたいと考えています。（2001年4月　NEWNEW渋谷店にて）

「かかってきやがれ…」
ヘヴィなX ゼクス を
見せてやるぜ!
ギルティギアX(ゼクス)アンソロジーコミック
好評発売中!!
B6判/定価:本体680円+税
月刊ファミ通ブロス編集部/編
あの「ギルティギアX(ゼクス)」のアンソロジーコミックが、ついに発売される。
大貫健一によるソル=バッドガイ、戸橋ことみによるアクセル=ロウ、
G=ヒコロウによるポチョムキン、夢路キリコによる御津闇慈、
神崎らいむによる蔵土縁紗夢……などなど、
ほかにも数々の『ゼクス』を見ることができるだろう。
BROS.COMICS
ANTHOLOGY COMICS SERIES
enter brain
©2000 Sammy/1998,2000 ARC SYSTEM WORKS Co.,Ltd.

今回は宇宙ステージのステージデータと、気になる？アイテムの秘密を一挙公開。正確な情報を元に一気に掘り進もう。タイムアタック攻略と4コマ漫画「教えてススムくん」もあるよ。

Text：京城

宇宙でいい成績を残すためには、使用キャラをホリンガーZにするのが一番だ。

これは1回潰されても大丈夫という特性に加え、エアの減りがプチに並んで最も遅いのが、その理由になる。

また、台頭してくると予想されていたタイゾウだが、最大時でエアが1秒あたり5・3％（同じ深度でもホリンガーZ&プチなら3・5％）も減ってしまううえに、横移動の遅さが致命的。その掘る速さをもってしても、生き延びることは非常に難しいのだ。

やはりホリンガーZ有利。あと可能性があるのはプチ？

×印ブロックをどう消すか

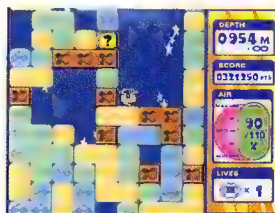
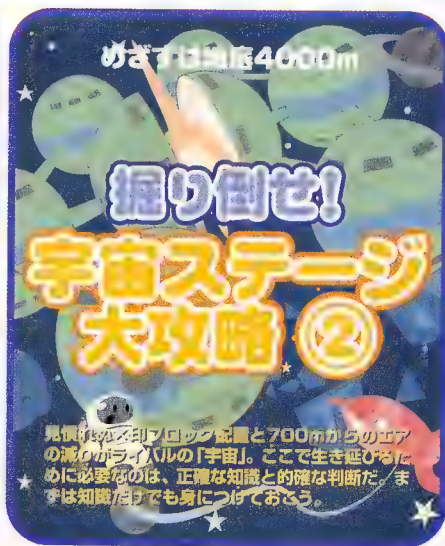
宇宙でよく見かける、エア回りの特殊な×印ブロック配置。場所によってはエア周囲にある8個のスペースのうち、最高で8個全部が×印ブロックに固定されている場合もあり、その×印ブロックの固まり全体を落とすか、ほかの×印ブロックをくっつけて消すしかない、という状況も。

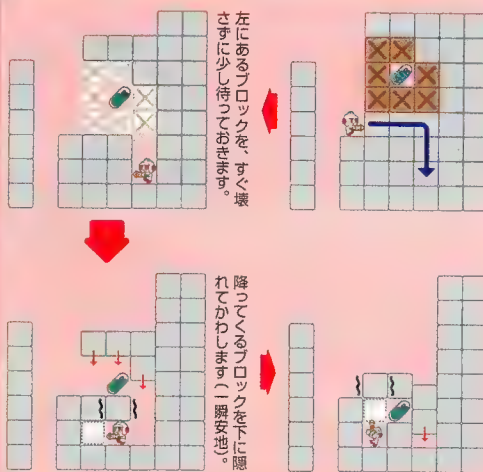
スペースの都合で、基本の4種類以外の20種類の特殊配置を紹介することはできないが、毎回×印ブロックが多い地点には上から×印ブロックを運んでくるのも一つの手だ。

厳しい×印ブロック配置はなるべく覚えていくようにしよう。

とはいえ深度700mからのエアの減りの速さは相当なものがあるため、エアを取るのに少しもたついただけで、23％の回復量以上にエアを消費することも珍しくはない。

結局のところ、エアの回収に危険が伴う場面や時間がかかりそうなときは、無視して下に掘り進み、次のエアを取りにいったほうがいい。

？アイテムに関しても同様。時間をかけて？を取っても、結局フルエアーが出る地点以外はエアが回復することはないからだ。特にエアの残量が少なめのときは、？を無視してどんどん進んでいくようにしよう。宇宙は、圧倒的にエア量が不足しているのだ。

時にはエアや？を逃す判断も必要。見切りは素早く。

お詫びと訂正：前回の記事中の各キャラのエア消費速度に誤りがありました。正しくは、エアの消費が最も速いのが、アタル・タイゾウ・ホリンガーZ（くらった状態）で、次いでアンナ>ススム。そして最も遅いのがホリンガーZ（初期状態）・プチになります。ここに訂正するとともにお詫びいたします。

?アイテム㊙計画

実は？アイテムにはこんな法則が隠されていた！　これで「ハーフエアー」や「バツジルシ」からサヨナラしよう。

？アイテムの効果は、深さごとに決まった種類の中からランダムに1つが選ばれる。しかし下の表のすべてのデータを暗記するのはちょっと骨が折れる作業。そこで簡単に覚える方法を伝授しよう。

それは、「900m台終了まではすべての?を回収し、1000m以降は10mと50m地点の?を回収する。ただし450m、850m、1250m、2050m、2850m、3650m、4450m地点にある?はハーフエアーを引く可能性があるので取らない」というもの。また、「1000m以降でフルエアーが出る可能性のある場所は、1150m、1550m、1950m、2750m、3550mの5ヵ所」なので、合わせて覚えておこう。

ハーフエアーが出現する可能性のある場所は必ず覚えておきたい。

宇宙ステージ表

区　間	×印ブロック出現確率	×印ブロック配置パターン	色　数	？アイテム分布 10m	30m	50m
0～　99m	9.2%	B	4	BT/ER/MX	BR/FA/ER	MX/SL/CR
100～ 199m	9.2%	C	4	BT/ER/MX/FL	BR/FA/ER/CR	MX/SL/WH
200～ 299m	9.2%	C	4	BT/ER/MX/TN	BR/FA/ER/C	MX/SL/TN
300～ 399m	9.2%	D	4	BT/ER/MX/FL	BR/FA/ER/CR	MX/SL/WH
400～ 499m	1.5%	C	2	BT/ER/MX/TN	BR/FA/ER/CR	MX/SL/HA
500～ 599m	9.2%	C	4	BT/ER/MX/FL	BR/FA/ER/×	MX/SL/WH
600～ 699m	9.2%	A	4	BT/ER/MX/TN	BR/FA/ER/CR	MX/SL/TN
700～ 799m	9.2%	C	4	BT/ER/MX/FL	BR/FA/ER/CR	MX/SL/WH
800～ 899m	10.7%	C	4	BT/ER/MX/TN	BR/FA/ER/CR	MX/SL/HA
900～ 999m	10.7%	D	3	BT/ER/MX/FL	BR/FA/ER/CR	MX/SL/WH
1000～1099m	9.2%	C	4	BT/MX/TN	ER/SL/C	BR/MX/TN
1100～1199m	9.2%	C	4	MX/BT/FL	SL/ER/×	FA/MX/WH
1200～1299m	9.2%	D	4	BT/MX/TN	ER/SL/CR	BR/MX/HA
1300～1399m	9.2%	A	4	MX/BT/FL	SL/ER/CR	BR/MX/WH
1400～1499m	1.5%	C	2	BT/MX/TN	ER/SL/CR	BR/MX/TN
1500～1599m	10.7%	C	4	MX/BT/FL	SL/ER/CR	FA/MX/WH
1600～1699m	10.7%	D	3	BT/MX/TN	ER/SL/CR	BR/MX/TN
1700～1799m	6.1%	C	4	MX/BT/FL	SL/ER/×	BR/MX/WH
1800～1899m	12.2%	C	3	BT/MX/TN	ER/SL/CR	BR/MX/TN
1900～1999m	12.2%	D	4	MX/BT/FL	SL/ER/CR	FA/MX/WH
2000～2099m	9.2%	B	4	BT/MX/TN	ER/SL/CR	BR/MX/HA
2100～2199m	9.2%	C	3	MX/BT/FL	SL/ER/CR	BR/MX/WH
2200～2299m	10.7%	C	4	BT/MX/TN	ER/SL/CR	BR/MX/TN
2300～2399m	10.7%	D	4	MX/BT/FL	SL/ER/×	BR/MX/WH
2400～2499m	1.5%	B	2	BT/MX/TN	ER/SL/CR	BR/MX/TN
2500～2599m	12.2%	D	4	MX/BT/FL	SL/ER/×	BR/MX/WH
2600～2699m	12.2%	D	3	BT/MX/TN	ER/SL/CR	BR/MX/TN
2700～2799m	13.7%	C	3	MX/BT/FL	SL/ER/×	FA/MX/WH
2800～2899m	15.3%	D	4	BT/MX/TN	ER/SL/CR	BR/MX/HA
2900～2999m	15.3%	D	4	MX/BT/FL	SL/ER/×	BR/MX/WH
3000～3099m	9.2%	B	4	BT/MX/TN	ER/SL/CR	BR/MX/TN
3100～3199m	9.2%	C	3	MX/BT/FL	SL/ER/×	BR/MX/WH
3200～3299m	10.7%	C	4	BT/MX/TN	ER/SL/CR	BR/MX/TN
3300～3399m	10.7%	D	4	MX/BT/FL	SL/ER/×	BR/MX/WH
3400～3499m	15.2%	B	2	BT/MX/TN	ER/SL/CR	BR/MX/TN
3500～3599m	12.2%	D	4	MX/BT/FL	SL/ER/×	FA/MX/WH
3600～3699m	12.2%	D	3	BT/MX/TN	ER/SL/CR	BR/MX/HA
3700～3799m	13.7%	C	3	MX/BT/FL	SL/ER/×	BR/MX/WH
3800～3899m	15.3%	D	4	BT/MX/TN	ER/SL/CR	BR/MX/TN
3900～3999m	15.3%	D	4	MX/BT/FL	SL/ER/×	BR/MX/WH
4000～4099m	9.2%	B	4	BT/MX/TN	ER/SL/CR	BR/MX/TN
4100～4199m	9.2%	C	3	MX/BT/FL	SL/ER/×	BR/MX/WH
4200～4299m	10.7%	C	4	BT/MX/TN	ER/SL/CR	BR/MX/TN
4300～4399m	10.7%	D	4	MX/BT/FL	SL/ER/×	BR/MX/WH
4400～4499m	1.5%	B	2	BT/MX/TN	ER/SL/CR	BR/MX/HA
4500～4599m	12.2%	D	4	MX/BT/FL	SL/ER/×	BR/MX/WH
4600～4699m	12.2%	D	3	BT/MX/TN	ER/SL/CR	BR/MX/TN
4700～4799m	13.7%	C	3	MX/BT/FL	SL/ER/×	BR/MX/WH
4800～4899m	15.3%	D	4	BT/MX/TN	ER/SL/CR	BR/MX/TN
4900～4999m	15.3%	D	4	MX/BT/FL	SL/ER/×	BR/MX/WH

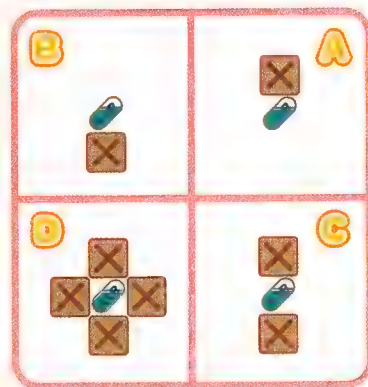
※5000m以降は、4000～4999mのデータがループします。

表の見かた

×印ブロック出現確率

区間内のブロック1個ごとの「それが×印ブロックである確率」を示します。区間内にある×印ブロックの割合の目安になります。

×印ブロック配置パターン

エアアイテム、および？アイテムの周囲にある×印ブロックの配置パターンを表します。A～Dの配置パターンはそれぞれ下記の通り。なお、特定の深さにあるエアアイテムには、下記以外の特殊な配置パターンが用意されています。

色数

その区間に、色ブロックが何種類出現するかを表します。

？アイテム分布

？アイテムの出現する深さは、各区間の10m、30m、50m地点と決まっています（例えば100～199m区間では、110m＆130m＆150m地点で出現）。そして、？アイテムで得られる効果は、「深さごとに決まった種類の中からランダムに1つが選ばれる」というシステムになっており、それらの種類をまとめたものを表記しています。表中の略称に関する説明は以下の通り。

BT…ブーツ
ER…イレイス
BR…バリア
FA…フルエアー
MX…マックスアップ
SL…スロー
TN…ターン
FL…フリップ
CR…クリスタル
×…バツジルシ
WH…ホワイト
HA…ハーフエアー

宇宙ステージのブロックの落下やエアの消費がどこまで速くなるかは非常に気になるところだが、実は2900m台でほぼ最高速に達する。その後、深度によって少し遅くなる区間もあるが、基本的にはこの速さが継続する。しかし落下速度のみ、例外的に4900m台が最速となる。その区間を除けば2900m台が最も速いスピードになっている。

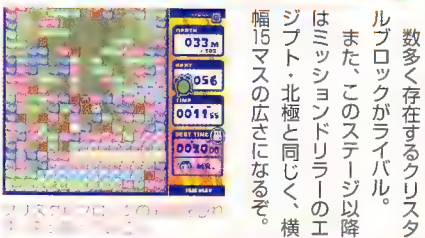
ステージB

落下する×印ブロック群をまるでエレベーターを乗り換えるように進んでいくステージ。乗り換えに失敗すると大きなタイムロスになってしまう。

エレベーター底の×印ブロックが自機の横を通過したら、すぐにレバーを横に入れるようにすれば、問題はないはずだ。

ステージE

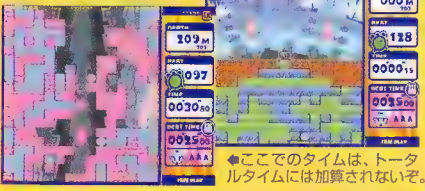
×印ブロックの建物を横一列×印ブロックの上に落として突破するステージ。建物の中には時計アイテムが入っているので、きっちり回収していこう。最後の3つ並んだ場所では、しっかり色ブロックを壊すことが大事だ。

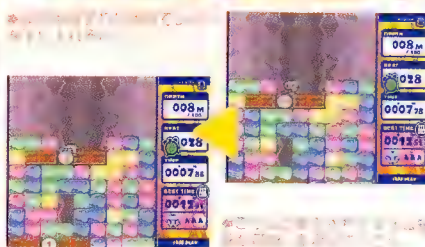
ステージG

数多く存在するクリスタルブロックがライバル。

また、このステージ以降はミッションドリラーのエジプト・北極と同じく、横幅15マスの広さになるぞ。

エクストラステージ出現！

ここまでのステージの評価がすべてGood以上だった場合のみ、エクストラステージが出現する。このステージのみ深度が300mまでとなっている。

➡エクストラステージは、なんとすべてが2色面だ。

⬅ここでのタイムは、トータルタイムには加算されないぞ。

ステージA

1面とあって特に問題ない。大きいかたまりを壊して飛び降り、時計アイテムを回収していこう。

ちなみに速いタイムを狙うなら、使用キャラはタイゾウで決まりだろう。

地形とアイテムを把握せよ

タイムアタックドリラー ワンポイント攻略

アイテムやブロックの役割と地形を覚えれば、毎回安定のタイムアタック。高速タイムをたたき出し、エクストラステージに突入だ。

ステージD

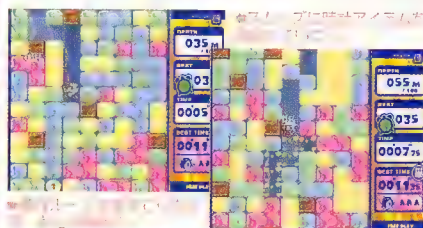
行き止まり地点に必ずフリップアイテムがあり、それを取って進んでいくステージだ。フリップアイテムを見つけたら、すぐに取りにいくようにしよう。

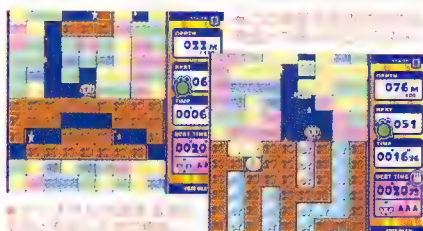
ステージI

進行ルートの選択肢があまりに多く、パターンの確立が大変。時計アイテムは逃さず回収しよう。

配置されている地形をフル活用し、ブロックをくっつけて消していこう。

ステージC

基本的な構成はステージA同様で、大きなブロックのかたまりを壊し、飛び降りていくのが基本。余談だが、このあたりのステージはアタルが最速。

ステージF

クリスタルを取った直後の点滅しているブロックを、掘ったり渡ったりしてタイムを短縮するのがポイントのステージ。終盤の4秒時計が気になるが……。

ステージH

×印ブロックを壊したときのペナルティよりも、4個の時計アイテムを取って得る秒数のほうが多い。×印ブロックを壊す速さがタイムに直結する。

タイムアタックドリラーのルート6での最速キャラは、今のところタイゾウとなっている。これはステージIでのタイムが決め手になったためで、ほかのステージについてはアタルのほうが速い場合が多い。ちなみに各キャラごとの掘るスピードに関しては、タイゾウのみブロック消滅までの時間が1/15秒で、残りのキャラは一律4/15秒となっている。

現在、ナムコ・ワンダーページでは「ミスタードリラーグレートオフィシャルコンテスト」を開催中。ミッションドリラーの全コース集計にとどまらず、タイムアタックもルート別で集計が行なわれているよ。これは、ゲームオーバー時のパスワードを入力するだけで誰でも参加可能な、グレートなコンテストだ。詳しくは→http://www.namco.co.jp/まで。

まずは初級コースを紹介だウキッ！

MONKEY BALL™

稼動開始の5月中旬まであとわずか……ってことで、今回は初級10フロアを攻略しつつ、ゲームの基本を押さえていくぞ！

Text：キャサ夫

モンキーストーリー：3匹は家族。平和なジャングルで暮らしていたある日、アイアイが遥か空の彼方の天上界にバナナ楽園がある夢を見た……。アイアイたちが夢と同じように念じると……なんと、空からカプセルが降ってきて、3匹は迷路に連れ去られてしまった。果たして3匹は、天上界に続く迷路を抜けて、無事にバナナの楽園にたどり着けるのだろうか!?

まずは操作に慣れよう!

初級 FLOOR 1

制限時間　60秒　バナナ　4本

TOP VIEW

QUARTER VIEW

ここからおサルの大冒険がスタート！　フロア1では、フロアの端に柵が備え付けられているため、下に落ちる心配がない。ここでバナナスティックをどう動かすとボールがどんな動きをするのか、操作感に慣れるといいぞ。なお、青色のゲートがゴール地点となるが、ゴールテープを切ればクリアとなるので、通過するのは表or裏どちらからでも構わない。

下にナンか見える……

初級 FLOOR 2

制限時間　60秒　バナナ　3本

フロア1同様にフロアの端には柵が設置されているので、そこから落ちる恐れはない。しかし、フロア中央にポッカリと空いたひし形状の大きな穴がある。ここには低い小さな縁があるので、ボールに勢いをつけなければ落ちてしまうことはないが、一応注意しておこう。ところで、マップをよ〜く見ると、もう1つのゴール地点のようなものが……。コレは!?

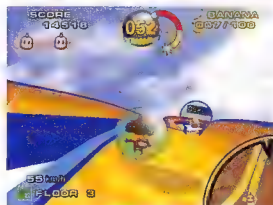
急がば……回るな!

初級 FLOOR 3

制限時間　60秒　バナナ　4本

ハーフパイプで作られたこのフロアは、登り坂や下り坂でのボールの動き、またボールにつく慣性に対する感覚を養うことができるぞ。ゴール地点までの経路も1つではないので、いろいろと試してみるといいだろう。ただし、下り坂でボールに勢いをつけ過ぎると、カーブのところでボールが外へ飛び出してしまうので、十分に注意しておくこと。

Q ねえねえ、フロア3って近道できるわよね?

ウキッ！　それは凄いぞ、ミーミー！　さすが僕のお嫁さんだね！　あのフロアはバナナが4本あるんだけど、4本全部食べようとすると時間がかかっちゃうんだよね。だから、僕もいつもは2本で我慢してたんだけど……。でも、ミーミーみたいにスタート直後に慣性を利用して反対側の道に飛び越えたほうがクリアタイムも早いね。バナナは1本100点だし、お腹も一杯になるんだけど、僕は点数のほうがほしいからな〜。ミーミーみたいに近道したほうが断然点数は高いんだね。ちなみに、こういった近道のことを**ショートカット**っていうんだよ。覚えておいてね。

バナナを2本取って急いだけど、目が回って落ちそう……。

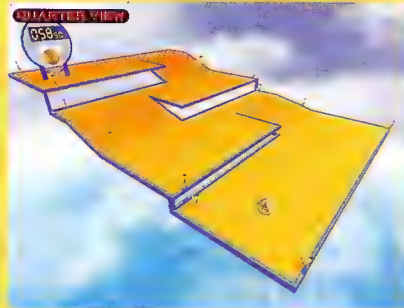
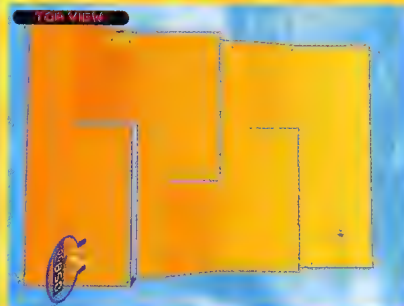
ウキッ!?　遠心力を利用したら反対側に飛び越えられたよ!

Q ゴールしたときのタイムって点数に関係あるんでチュか?

ウキ！　なんでベイビーは色が白いんだ？　僕とミーミーの子供なのに……。でも、いい質問をしたよ、ベイビー。ゴールしたときのタイムは、点数にスゴく関係しているんだ。**もし制限時間が60秒で、ゴールしたとき25秒12だったら……点数は2512点**ってな具合でね。ただし、これはフロアに設定された制限時間の半分を切ったときの話。実は制限時間を半分以上残した場合、例えば**制限時間が60秒で、ゴールしたとき35秒10だったら……ボーナスで2倍の7020点**ももらえるんだよ。分かったかい？　いっぱい点数がほしかったら早めにゴールするんだぞ！

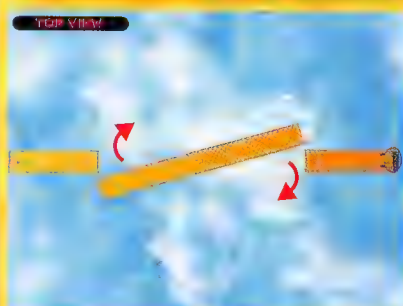
クリアタイムが点数に反映される。ちなみにバナナは100点。

制限時間を半分以上残してゴールすれば、点数が2倍に!

モンキー能力のすべてその①：サルの眼力／どんな遠くのバナナでも見えるほどいい。　サルの頭脳／いつもバナナのことだけを考えて生きている。　サルの歯／どんな大きなバナナも一口で食べてしまうほど大きい。　サルの耳／ときどきピクピク動く。熱いものに触れると思わずつかんでしまう。

段々になった部分をつなぐ上り坂を次々に上り、最上段にあるゴール地点へ向かおう。

段差を乗り越えていくにつれて上り坂の傾斜がきつくなるので、上り坂部分では思い切ってレバーを倒すことが大切。ただし、上り切ったところではレバーを手前に引いて減速することを忘れないように。勢い余ってそのまま反対側にボールが落ちる恐れがあるので注意しよう。

道なりにひたすら下り坂をコロコロ転がって下っていくフロア。下り坂で勢いをつけ過ぎると、ターンの部分で減速できず、そのまま外へ飛び出してしまいがちなので注意しよう。

操作に慣れてくれば、段差になっている平らな部分へと次々にショートカットができるようになるので、中・上級フロアのクリアテクニックに備えてチャレンジしてみるといいぞ。

スタート地点からゴール地点までをつなぐ中央の橋が、左右にゆっくりと動く。プレイヤーにとっては初めての床が動くフロアになる。

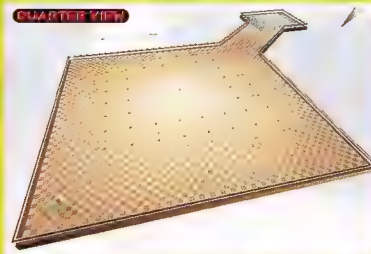
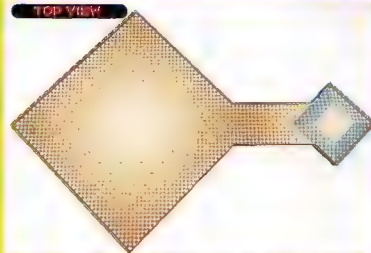
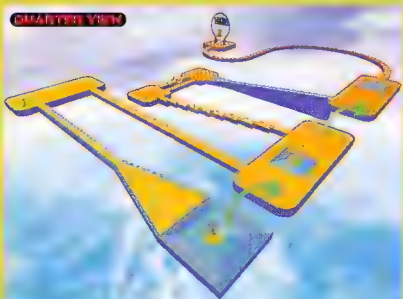
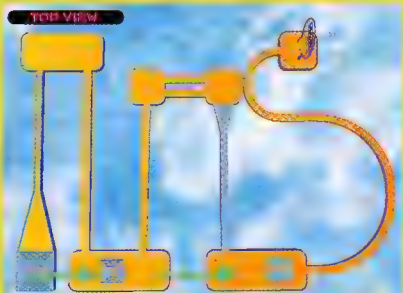
橋の部分にはバナナが直線状に7本置かれているが、バナナを食べるのに夢中にならず、動く橋から落ちないようにゆっくりとボールを移動させていくことが大事。バナナは橋の動きとボール操作が確実になってから回収するように。

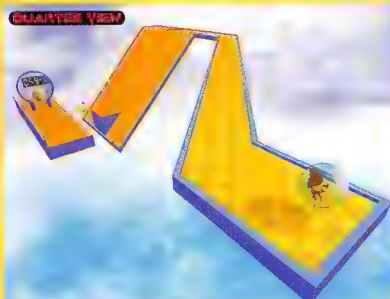
Q でっかいバナナがフロアにあったんだけど、アレは？

食べたのかい、ベイビー？ そのバナナはフロア7で初登場する巨大なバナナの房だよ。いつも食べてるバナナは1本で、点数も100点なんだけど、このバナナの房はなんとそれの10本分！ 食べると1000点ももらえるんだよ。

大好物が房になって落ちてる!? これは見逃せないぞ！

60秒以内に50本のバナナをすべて取るとクリアとなる、ボーナスフロア。制限時間内にすべてのバナナを取るのは結構簡単だ。制限時間内に全部のバナナが取れなかった場合や、万が一フロアから落ちてしまった場合でも、残サル(？)が減ることはないのでご安心を。また、ボーナスフロアは例外的にクリア時のタイムボーナスがないので、落ち着いてすべてのバナナを回収しよう。

バナナを取るたびに、星が流れる演出が。うまく連続して取れるかな？

サル辞典 **モンキー能力のすべてその②**：サルの手／いつもバナナを持っているせいか、舐めるとバナナの味がする。　サルの足／バナナのあるところへ無意識に歩いて行く足。それくらいバナナ好き。　サルのお腹／どんなに食べ過ぎてもバナナだけは何本でも無限に入る不思議な腹。　サルのお尻／「サルのお尻は真っ赤っか」といわれるほど赤くないことで悩んでいる。

初級のファイナルフロア。マップを見てもわかるとおりフロア自体は広いが、道幅がかなり狭くなっている。そんなところは落ちないようにゆっくり移動することが大切だが、あまりにも慎重にボールコントロールし過ぎると、今度は時間が足りなくなるので注意。

ここまでのフロアで培ったボールコントロール技術を最大限に発揮してクリアを目指そう！

途中で床が途切れており、その手前にいかにも怪しげなジャンプ台が用意されているフロア。

まずは床に矢印が書かれた位置までボールを移動させ、そこから思い切って坂を下ってジャンプしよう。ジャンプして飛び移ったあとは、大抵反対側にある壁に激突するのだが、その反動で下に落ちる危険性がある。飛び移ったあとは必ず減速するように気をつけておくこと。

中央にある『Dole』マークの書かれた1枚の床が、25枚に分裂→合体→分裂……と繰り返す。分裂した小さな動く床の上を次々に乗り移ってゴール地点を目指そう。ここでは、1枚の床の上に長い間乗っていられるように、微妙なボールコントロールを身につけることが課題だ。落ちそうになるとおサルが「ウキキ」と叫ぶが、その声に動揺せず、冷静に操作しよう。

Q ねえ、ファイナルフロアのショートカットを教えて！

う～ん、仕方がないな～。父さんのとっておきの必殺技なんだけどな～。実は床にある縁をうまく利用すれば、隣の床へ一気に飛び移ることができるんだ。スタートしたら、左手の床が凹んだところに移動して、そこから一気に隣の床へ向ってスティックを倒すんだよ。すると、縁のところでボールがうまく弾んでジャンプできるんだ。隣の床へ移動できたら、そのまま真っ直ぐ転がり、もう1回同じ要領でジャンプ。これでゴールへと続く細い道の前まで一気に行けるんだよ。どうだ？　スゴいだろ～。ちゃんと覚えとけよ。

助走つけるために、床の一番端まで移動してから……、

ジャンプ！　隣の床に飛び移れたらそのまま、そのまま！

とう！　どうだ、父さんスゴいだろ!!　カッコいいだろ!!

Q バナナをいっぱい食べたら1匹増えたんだけど……

欲張りすぎだぞ～、ミーミー。でも、たしかにフロア8はバナナがたくさんあるからね、全部取りたい気持ちも分かるよ。でも、1匹増えたってなんだ？　そうか！　**バナナを100本食べるとチャレンジ回数が1回増える**って聞いたことあるぞ！　そうか、それなんだな。ひょっとしてミーミー、各フロアで全部のバナナを食べてるだろ。だから、フロア8で100本達成したんだね。でも、気をつけてくれよミーミー。フロア8は床が動くから、ただでさえボールの中でバランスを取るのが難しいんだからさ。

動く床に挟まってるよ……。バナナに夢中になりすぎ！

バナナを100本取ると、残サルが1UPするぞ！

サル知恵 **エキストラな感じ？**：初級の全10フロアを一度もミスせずにクリアすると、なんかいいことがあるような……、ないような……。いや、必ずあります！　いいことが!!　頑張ってノーミスクリアを目指してください！　by　アミューズメントヴィジョン

待望の『3』発売！

ついに稼働開始となった『バーチャストライカー3』。今回は細かい操作を詳しく説明するので、しっかりチェックせよ。

バーチャストライカー3 発売記念キャンペーン

～クイズに答えてサッカー観戦グッズを当てよう！～

<クイズ>
ゲームセンターで大人気の本格的サッカーゲーム、バーチャストライカーシリーズの最新作といえば？

バーチャストライカー○
（○の中に数字を入れてください）

<賞品>
Aコース：ビクター32型大画面テレビ　AV−32AD1（専用台付き）　1名様
Bコース：ビクターハイブリッドレコーダー　HM−HDS1　1名様
Cコース：スカイパーフェクTV！専用チューナー&アンテナセット　3名様
Dコース：オリジナルサッカー観戦グッズ　100名様
ハズレた方にも、さらにWチャンス！
Wチャンス：バーチャストライカー3オリジナルスポーツタオル　333名様

※Cコースご応募の方へのご注意
・スカイパーフェクTV！への新規加入希望者の方に限ります。
・午後1時～2時に太陽が見通せる場所（南南西）にアンテナを設置できる方に限ります。
・アンテナ設置工事が必要な場合、工事費は当選者のご負担となりますので、予めご了承ください。
・ご利用にあたっては、スカイパーフェクTV！との所定の加入契約手続きが必要になります。（当選者が20才未満の場合、親または保護者の同意書が必要です）

<キャンペーン期間>
4月25日（水）～6月24日（日）
当選の発表は発送をもってかえさせていただきます。

<応募方法>
官製はがきにクイズの答え、住所、氏名、年齢、電話番号、E-MAILアドレスを明記の上、下記の住所までご応募下さい。
〒144−8532　東京都大田区東糀谷2−12−14
バーチャストライカー3　キャンペーン事務局
インターネットでも応募できます！→ **http://www.virtua-striker.com**

<お問い合わせ>
（株）セガ　バーチャストライカー3キャンペーン事務局　TEL：03−5737−7545

基礎的なことではあるが、完璧に理解している人はわりと少ない。これを機に勉強しよう。

シュートする際は、選手が向いている方向にボールを蹴るのが基本となるが、選手が正面を向いている状態でシュートコースを変えたい場合は、**シュートボタンを押している最中にレバーを入力**すればいい。画面上で選手がボールを蹴る瞬間にレバー入力している人や、ボタンを押すと同時にレバー入力している人をよく見かけるが、これではレバー入力が不安定になるので、確実にコースを決定できない場合が多い。**シュートゲージが出たとき＝レバーを入力しても選手の方向が変わらないとき**にこそ、コースを決定するべきなのである。

しっかり操作ができていれば、正面を向いていても、コースを変えることができる。

シュートゲージが画面上に現れてからレバー入力するのが基本動作だ。

決まると気持ちいい！ ループシュート

確実性に欠けるシュートではあるが、決めたときの喜びは大きい。キミなら狙うか？

バーチャストライカーシリーズではおなじみのループシュート。本作では前作までとは違い、ゴールから離れた位置からでも狙うことができるようになった。ループシュートの操作は、**ボタンを押している最中にレバーを後ろ方向に入力**すればOK。山なりのシュートでキーパーの頭を越すことが可能だ。

ただし、シュートする際に距離と強さの関係を把握するのが難しく、そう簡単に決まるシュートではない。ループシュートを使うなら、普通にシュートを撃ったほうがゴールする確率は高いので、状況を考えて使うといい。

ループシュートを撃ちつつ、コースも変えるときは、斜め後ろ方向に入力すればOK。

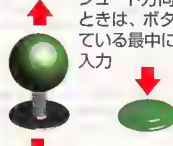
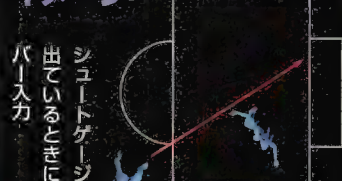
シュート方向を変えるときと操作感覚は同じで、レバーを後ろ方向に入れるだけ。

レバー&ボタン操作

（※）

ループシュートは、ボタンを押している最中にレバーを引く

イメージ

シュートゲージで距離を調整

※左→右に攻めているとき

ループシュート補足：本作におけるループシュートは、撃つ距離によってシュート威力を調整する必要がある。遠いときは当然強めに撃たないとゴールに届かないし、逆に強すぎるとゴールバーの上を越えてしまう。このあたりを調整しなければならないので、非常に難しいシュートとなってしまった。まあ、その分決めたときの喜びも大きいのだが……。

細かい操作に差が出る

キーパーの操作

今までもいろいろと紹介してきたシステムだが、もう少し細かい操作に触れておこう。

本作からの大きな変更点であるキーパーの操作。ここではその細かい内容について紹介していこう。

まず、キーパーにカーソルが合う状況についてだが……。これは、キーパーにパスしたときや、キーパーの周りに味方の選手がいないときが多い。たとえ、ゴール前にボールがある状況でも、センタリングのときなどは味方選手にカーソルが付くため、キーパーにカーソルが合うことはない。

また、ゴール前に転がったボールに対してキーパーが動く場合は、必ずドリブルするようになっている。キャッチングしたい場合は、レバーを動かさずに止まっていることが条件。動いてからキャッチしようとするとドリブルになってしまうぞ。キーパーを動かせる以上、ドリブルで切り込むこともちろんできるが……やりすぎは禁物だ。

ドリブルで切り込むこともできるが、ボールを奪われたら……失点は免れない。

ゴール前にボールが転がってきたときは、キーパーにカーソルが付き、自由に動かせる。

センタリング時には、キーパーを動かすことができない。あとはCPU任せになる。

キャッチングしたい場合はキーパーを動かさないこと。動かすとドリブルしてしまう。

本物とは一味違う

カードシステム

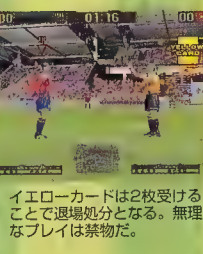
カードシステムの採用により、どのようにゲームが進行していくのかを紹介していこう。

カードシステムについては、イエローカードとレッドカードの2種類の意味さえ分かっていれば、さほど難しいことではない。具体的には、イエローカードは警告を受け、2枚もらうと退場。レッドカードは一発で退場となる。ただ問題となってくるのが、「イエローカードが累積した状態で試合が終わるとどうなるの?」とか、「レッドカードをもらった選手はいつまで出られないの?」といった点。

まず、累積イエローカードについてだが、本作ではルールを複雑化しないように、一度もらったイエローカードは退場するまで残るようになっている。これは、試合終了間際に勝っているプレイヤーがファールで逃げ切ろうとすることへの配慮だろう。なお、イエローカードをもらった選手には、頭の上にカードのマークが表示されるぞ。

次にレッドカードについてだが、退場した選手は当然次の試合には出られない。しかし、次の試合ではちゃんと復帰するようになっている。

レッドカードをもらってしまうと、一発退場。以後10人でのプレイとなる。

イエローカードをもらった選手にカーソルが付くと、頭の上にちゃんと表示されるのだ。

イエローカードは2枚受けることで退場処分となる。無理なプレイは禁物だ。

新規参入国&再登場国　ピックアップ

NEW!! ウクライナ

フォーメーション　4-5-1DDH、4-4-2DDH

2トップの2人がイングランドのトップリーグでプレイする有名人なだけに、スピードとテクニックに優れる。ゲーム中でも2トップにガンガンボールを集めたいが、中盤の主導権争いには若干の不安あり。カウンターを駆使するのが基本か？

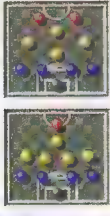
NEW!! チェコ

フォーメーション　4-5-1、3-5-2

細かいパスワークと切れ味鋭いカウンターアタックが武器のチェコ。東欧のチームらしく技術とスピードに優れている。特に中盤にはトップリーグでプレイする選手も多いので強力だ。ただ、FWの得点力に欠けるのでここをカバーするのがキモ。

RETURN!! スウェーデン

フォーメーション　4-4-2、4-4-1-1

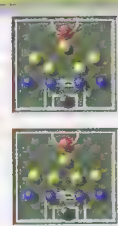
長身のFWを有するスウェーデン。一見大味そうだが、細かいパスワークも得意なのでバランスはいい。他のチームに比べると突出したところはないが、最近のユーロ2000では活躍し、株は上り調子。プレイヤーの腕によって勝負は決まる。

RETURN!! ウルグアイ

フォーメーション　3-5-2、4-4-2

ボランチからFWのラインが非常に高性能な南米のウルグアイ。タレントも多く攻撃面では問題はないのだが、守備にはやや不安がある。相手チームにカウンターをくらうとあっさり得点を許すことも……。戦術切り替えに気を配ることが大事。

RETURN!! ポルトガル

フォーメーション　4-5-1DDH、4-4-1-1

中盤にはタレントが多くそろっているため、MFの能力なら世界トップクラス。中盤でのボール支配率は高くなるはずなので、パス回しの得意なプレイヤー向き。ただ、1トップなので、得点に結びつけるプレイができるかが問題になってくる。

RETURN!! ロシア

フォーメーション　3-5-2DDH、3-6-1

ユーロ96に出場以来、世界大会とは無縁のロシア。昔はタレントも多く強力だったが、相次ぐ独立により、ロシアそのものの弱体化は激しい。バランスは取れているが、可もなく不可もなくといったところ……。完全に趣味のチームなのか？

※ユニフォームは相手チームとの組み合わせによって変更有り。　※DDH＝Double Defencive Half

ゲー事典　カードシステム：カードシステムの導入により、慎重なプレイが要求されるわけだが、どういった状況でカードが出るのかを知っておくといい。まず一番危険なのが、後ろからのスライディングタックル。相手を転ばすと、大抵レッドカードをもらうので注意。また、シュートモーションに入った相手へのタックルもダメ。不用意なタックルは自分の首を絞めるぞ。

吹き荒れるダイヤモンド・ハリケーン!!

いよいよ街のゲーセンにも出回り始めた『プロギアの嵐』。今回は、熟練度の低いうちは詰まりやすいステージ2〜3の豪華2本立て攻略でいってみよう!!

Text：RED（道中攻略）＆蕎之字元帥（ボス攻略）

※本攻略記事中では、ガンナーモードを「Gモード」、ファイターモードを「Fモード」と表記しています。また、自機の攻撃形態の総称として「モード」という表記を使用しています。

STAGE 2 軍港への先制攻撃

普通に敵を撃っているだけでは、厳しくなってくるステージ2。ジュエリングを活用して、弾避けの負担を減らすプレイスタイルをマスターしよう。

この敵に注目!!

本作でより上達するためには、Fモードによるジュエリングで、ジュエルシンボルをダイヤまで育てられるポイントを覚えることが必要不可欠。まずは、ザコを引きつけてわざと弾を撃たせるようなリスキーなパターンではなく、中型機クラスの敵で、狙いやすいものをチェックしていこう。ステージ2で必ず覚えたいのは、中型機・オタケビ3rdでのジュエリング。詳しくは攻略本文で解説していこう。

この敵で仕込め!

④ ボス前最終防衛ライン

バグボーイ＆シーフラワー（水面に浮いている小型砲台）の大部隊にオタケビ3rdの編隊も加わり、すさまじい弾幕の嵐になるエリア。稼ぐ場合はもちろんだが、安全に抜けるためにも意識しておきたいのが、オタケビ3rdでのジュエリングだ。オタケビ3rdは常に大量の弾を発射しているので、Fモードで撃ちさえすれば、ほぼ確実にジュエルシンボルをダイヤにすることができる。ジュエルシンボルがダイヤの状態はGモード時のジュエリング連鎖範囲が広くなるため、バグボーイやシーフラワーの撃ってくる弾幕を、広範囲に渡って確実に消す（＝ダイヤの宝石にする）ことができ、安全だ。オタケビ3rdをFモードで素早く破壊→バグボーイ＆シーフラワーをGモードで撃つ、というサイクルで進もう。

オタケビ3rdを、Fモードで素早く破壊していくことが重要。出現位置を覚えよう。

バグボーイ＋シーフラワーの攻撃はとんでもない弾幕になるが、Gモードで撃てば……、

あっという間に敵弾消滅、画面上はダイヤの嵐に。これぞジュエリングの醍醐味!!

プロギア豆知識

ガンフライヤーは、種類によって機体との位置関係が決まっており、αは機体の真下、βは左下、γは右下といった具合になっている。しかし、これを変える方法が発見された！　ガンフライヤーセレクト時にA＋B同時押しで決定すると、機体の上下に装着されるようになるのだ。

開発のIKD氏いわく、「特に意味はないので、見やすいほうを選んでほしい」とのこと。

オススメ機体は？：戦闘機2種類×ガンフライヤー3種類＝6通りの自機性能が選択可能な本作だが、「どの組み合わせが強いの？」と思う人も多いだろう。ズバリ、オススメのコンビはボルト＋ネイルの組み合わせ。ガンフライヤーのショットが扱いやすく、移動速度もちょうどいい具合に速いため（Gモード時も極端に遅すぎることがない）、非常に使いやすい。

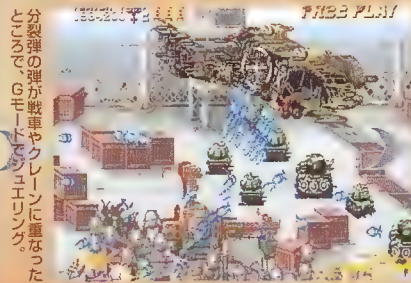
② グッズトレイン

ジュエルシンボルがダイヤの場合は、写真(上)のようにひたすらGモードで破壊すれば、安全かつダイヤの宝石も稼げる。ダイヤになっていなかったら、Fモードでジュエリングしてから Gモードで撃とう。

下からGモードで撃ちっぱなし。完全回収は無理だが、それでもけっこう稼げる。

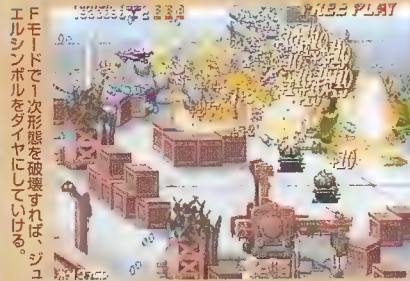
やや難しいが、列車をFモードでジュエリングしてダイヤまで育てることも可能。

③ スカイGメンとの戦闘

中ボス級の大型機・スカイGメンは、2次形態になると大量の弾幕をばらまく増殖弾を撃ってくるため、ジュエリングを狙えばかなり稼ぐことが可能。まずは、出現直後にバリバリ撃ち込んで、早めに2次形態にしてしまおう。2次形態になったら、周囲のクレーンやザコ戦車を引きつけ、スカイGメンの増殖弾を巻き込んでジュエリングしていく。安全に倒したいなら、ザコ戦車を早めに破壊し、Gモード中心でスカイGメンに撃ち込もう。

スカイGメンが出現したら、バリバリ撃ち込んで素早く2次形態にする。

Fモードで1次形態を破壊すれば、ジュエルシンボルをダイヤにしていける。

分裂弾の弾が戦車やクレーンに重なったところで、Gモードでジュエリング。

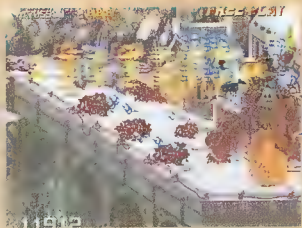
大量のダイヤの宝石をゲット! これを繰り返せばムチャクチャ稼げるぞ!

① スタート～グッズトレインまでのエリア

2面スタート時、ジュエルシンボルがダイヤになっていたら、スタート直後に画面上から出現するバグボーイ(パラシュートの付いた浮遊砲台)編隊に対してGモードでジュエリング。引き続き画面右下からバグボーイ編隊が出現するが、多少引きつけて弾を撃たせ、Fモードでジュエリングすれば、ダイヤまで育てることが可能だ。バグボーイの弾を、マップ内の赤い線で囲んだザコ戦車&タグボート(小型の戦闘艇)に絡めよう。

その直後の黄色い線で囲んだエリアは、ザコ戦車とタグボートの弾が集まるので、Gモードでダイヤの宝石を稼ぐのに適したポイントとなっている。続く停泊中のポセイドン(戦艦)は、Fモードで砲台のみを撃つことで、ジュエルシンボルをダイヤまで育てることも可能だ。

ポセイドンを破壊した時点でジュエルシンボルがダイヤの場合は、青線で囲んだバグボーイ編隊をGモードで撃って稼ぐといい。その後はオタケビ3rd(中型機)をFモードで撃ち、ジュエルシンボルをダイヤにしてから、黒い線で囲んだバグボーイ編隊をGモードでジュエリングしよう。

スタート直後のバグボーイ編隊の弾を引きつけて、Gモードでジュエリング。

やや難しいが、ポセイドンの砲台のみをFモードで撃ってダイヤまで育てることもできる。

オタケビ3rdをFモードで撃って、ジュエルシンボルをダイヤに。

バグボーイ編隊に弾を撃たせて、Gモードでジュエリング。かなり稼げるポイントだ。

Gモードによるジュエリング:ジュエルシンボルがダイヤになっているに越したことはないが、弾幕を崩すためにジュエリングをする場合は、エメラルドやルビーでもなんとかなる場合が少なくない。敵弾に囲まれそうになったら、ジュエルシンボルがダイヤでなくても、とりあえずGモードで手近な敵を撃ち、弾幕を崩すことを考えよう。

1次形態

～武装と攻撃パターンについて～

砲台C 砲台A 砲台D 砲台B

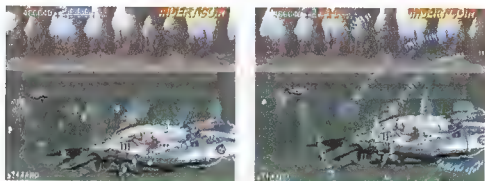
1次形態の攻撃には、全部で5つのバリエーションが存在するが、その順番に規則性を見い出すことは難しい。いち早くどの攻撃か判断するためにも、どの砲台が攻撃を始めたか見逃さないようにしておくこと。

軌道の変化する弾幕に注意

STAGE 2 BOSS ハクゲイ

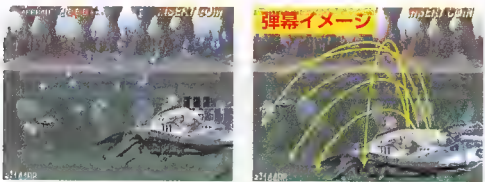
このボスから、「弾の軌道が途中で変化する」攻撃が本格的に加わる。いざというときに焦らないよう、どの攻撃がそれに該当するのかよく覚えておこう。

攻撃③：砲台Bからの扇弾 難しさ★★

砲台Aから単発弾がぽろぽろと飛んできたら、続いて砲台Bが扇弾を撃つ合図だ。扇弾はかなり広範囲に広がるので、Gモードでは避けきれない。必ずFモードにしておくこと。

この単発弾が扇弾の合図。スピードの速いFモードにして待つべし。

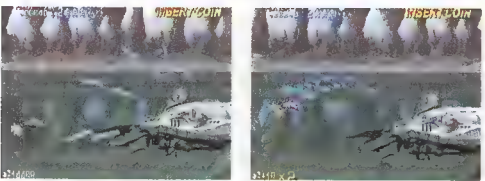
扇弾は時間とともに幅が広くなる。ボスはなるべく早く破壊しよう。

攻撃④：砲台Cからの砲撃 難しさ★

滅多に見られないレアな攻撃。攻撃②と似ているが、こちらは弾が放物線を描いて落下してくるのが特徴である。きちんと画面左端で待っていれば、弾避けは難しくないだろう。

一見すると攻撃②と見分けがつかないが、まったくの別物である。

弾道が放物線を描くことさえ理解しておけば、楽々回避できるはず。

攻撃：砲台Dからの射撃 難しさ★

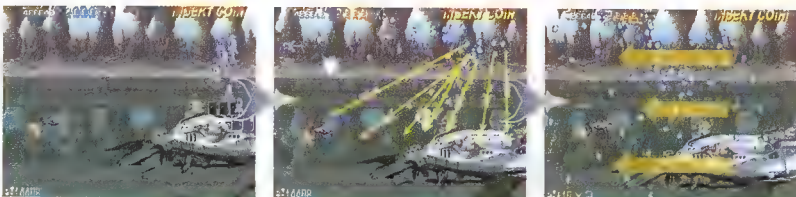
砲台Dが扇弾や連射弾など、さまざまな弾を撃ってくる。回避は難しくないが、長い連射弾（右の写真）を撃ってきたときだけは要注意。Gモードでは避けきれないことがあるのだ。

弾幕の種類は豊富だが、どれもアドリブで避けられるレベルだ。

長い連射弾がきたときだけ、Fモードに切り換えて回避しよう。

攻撃①：砲台Cからの軌道変化&増殖弾 難しさ★★

まずは砲台Cからミサイルが撃ち出される。ミサイルは垂直に上昇したあと、一定の高度にたどりつくと進行方向を変え、その軌道上に小型弾を置きながら飛び去っていく（やや画面左下に向かう傾向が強い）。そして、このとき置かれた大量の小型弾は、次第に加速しながら左に直進する性質を持つ。

弾避けのコツは、画面左端で待ち構え、ミサイルが見えたらなるべく「画面右上へ抜けるように」回避すること。画面一番上のラインは比較的弾幕が薄いので、ここに入ってしまえば小型弾に当たる確率は低い（100%安全ではないことに注意）。もしも小型弾の弾幕の中に入ってしまった場合は、スピードの速いFモードだと弾避けが厳しくなる。あらかじめGモードに切り換え、狭いすき間にも対応できるようにしておこう。

ちなみに筆者の経験上、攻撃①の直後はなぜか攻撃②が多いように思われるのだが、これは気のせいなのだろうか？

砲台Cからミサイルが10数発。ミサイルはある程度の高さで角度を変え、

その軌道に無数の青い小型弾を残しつつ、かなりの速度で左下に飛んでいく。

残った小型弾は加速しながら押し寄せる。間隔の狭い場所に入らないように。

攻撃②：移動しながら砲台BorCで攻撃 難しさ★★★

ボス本体が画面下部を大きく移動しつつ、大量の弾をばらまく。弾幕の種類は攻撃してくる砲台によって決まっており、Bの場合は回転しながら規則正しく針弾をばらまき、Cの場合は大型弾をランダムにばらまくといった違いがある。この砲台は、「行き（右下→左下）」と「帰り（左下→右下）」で異なる可能性があることも覚えておこう。

回避方法は、自機を常に画面の一番上に置き、ボスの動きを見て左右に移動するのがセオリー。ここでの弾避けはスピードが必要になることも多いので、ボスが向かってくるのが見えたらFモードにしておくといい。

また、この手の弾幕の場合、シューティングに慣れた人なら全体をパッと見れば弾の流れを把握できるが、初心者はパニックに陥ってしまうこともあるかもしれない（特に、「行き」で砲台Bが攻撃してきたとき）。弾幕が見切れるようになるまでは、ここでボムを使ってしまうのも悪くない。

ボスがこちらに突っ込みながら弾をばらまく。1次形態で最も難しい攻撃だ。

砲台Bの場合、回転しながら針状の弾をばらまく。回避ルートを素早く探そう。

砲台Cの攻撃は弾速が速い。回避はFモードで行なったほうがいいだろう。

ボス戦と時間の関係：本作のボス戦では、時間が経過すると難しくなるタイプの攻撃がある。2面ボスの場合、1次形態の攻撃③が典型的な例だ。このほかにもたくさんあるため、時間をかけすぎるのは得策ではない。特にパーツを壊してスコアを稼ぐつもりがないのなら、ボス戦は速攻破壊を基本に考えよう。

攻撃①：砲台Aから軌道変化弾＋狙い弾

難しさ ★★

自機を狙う数発の弾と、軌道が変化する全方位弾による同時攻撃。全方位弾の軌道は上下どちらにも変化する可能性がある。一見派手に見えるが、画面中央付近をキープしていれば、いずれのモードでも十分見切れるはずだ。

ちなみに、砲台Bの「砲身」をよく観察していると、攻撃のたびに出たり入ったりしているのがわかる。攻撃①のときには砲身が出ていないので、あらかじめ攻撃を察知できる……のだが、知識的にはやや蛇足の感あり。

自機を狙う数発の弾と、軌道が変化する円形の弾による複合攻撃である。

実際の弾道を矢印で示すと、こんな感じになる。軌道変化弾のイメージをつかんでいただけるだろうか？

2次形態

～武装と攻撃パターンについて～

砲台A

砲台B

ボスに一定のダメージを与えると、本体から蛇腹状の砲台が伸びて2次形態となる。攻撃は3種類から無作為に選択されるので、どの攻撃にも対応できるよう準備しておこう。

Gモードを中心に避ければ楽勝。砲台Aからの針弾はなるべく中央付近に撃たせよう。

攻撃②：砲台A&Bからのばらまき弾

難しさ ★

砲台Aから針弾、砲台Bからばらまき弾がそれぞれ撃ち出される。針弾は水平方向にしか射撃してこないものの、ボスの「首」はY座標を自機に合わせてくるため、実質的には自機を狙ってくるものと考えておこう。細かい自機の移動が必要になるので、回避はGモードを中心に。

このタイプの弾幕に必勝法はない。画面左端に張りつき、ひたすら弾避けに集中せよ。

攻撃③：砲台Bからの高速連射弾

難しさ ★★★

2次形態で最も難しい攻撃。5つの砲身を持つ砲台Bから、かなりの速度の連射弾が撃ち出される。さらに、この連射弾は自機を狙っていないため、全弾の軌道を目視しなければならない。もちろん、回避するためにはスピードが必要になるので、あらかじめFモードにしておくこと。

プロギアコラム① 弾幕の名称について

ここでは、シューティング初心者にとってわかりにくい、弾幕の形状を表す用語について説明しよう。本作に限らず、シューティングの攻略では頻繁に登場するので、ぜひ覚えていただきたい。

●扇弾（おうぎだん／だま）

ひとつの砲台から、一定角度ごとに複数の弾が撃ち出される弾幕。まるで扇のように見えることから、この名称で呼ばれる。弾の数に応じて、5ウェイ、7ウェイなどと表現されることも。

●増殖弾

砲台から撃ち出されたときにはひとつの弾だが、移動中に別の弾を生み出す特殊な弾のこと。「弾撃ち弾」「分裂弾」などは類義語である。

●連射弾

砲台から連続で発射される単発弾のこと。中でも特に、「つながって見えるほど連射が速い」弾を指すことが多い。

●加速（減速）弾

通常、敵弾の速度は一定だが、飛行中に速度が変化するタイプの弾をこう呼ぶ。

●軌道変化弾

軌道がまるで変化球のように曲がる弾のこと。本作では頻出しているが、シューティングゲーム全体で見ると珍しいタイプといえる。

広範囲をカバーするため、弾と弾の間に入るか、大きく避けるかの判断が難しい。

増殖弾

弾が弾を生む恐怖の攻撃。弾幕の最終形を想像しにくく、回避も困難なものが多い。

読んで字の如く、である。単に弾が速いだけのものは「高速弾」なのであしからず。

最終形態

攻撃：大量低速軌道変化弾

難しさ ★★★

とんでもなく遅い弾が、画面全体に広がる。攻略法はただひとつ、「Gモードで撃ち込みながら画面左端で粘る」こと。弾同士の間隔は非常に狭いが、通過できる場所は必ずある。わずか10秒足らずの辛抱なので、自機の当たり判定を把握して度胸よく操作しよう。

大量の敵弾が飛来するため、プレッシャーも強烈。どうも苦手と感じる人は、あまり画面全体を見ず、自機周辺に視野を狭めてしまうといい。

弾幕の構造は、砲台から螺旋状に撃ち出された弾が、途中から水平に軌道を変えるというもの。

その他の「弾」用語：①撃ち返し弾……敵を破壊したとき、その爆風の中から現れる弾のこと。難度の高いゲームの2周目によく登場する。 **②自爆弾**……ボスが時間切れで自爆するときに撃ってくる弾幕の総称。 これらの弾は、シューティングの攻略ではよく登場するが、敵が能動的に撃ってくる弾とは別モノなので区別しておきたい。

STAGE 3 帝都空襲

敵の弾幕密度もいよいよ高まり、Gモードを駆使したプレイが要求されるステージ3。宝石の海を泳ぐか、弾の嵐に巻き込まれるかは、君の腕次第だ。

ジュエリングによる防御

2面の後半～3面ともなると、敵の攻撃も激化。弾幕の密度も高いため、通常の弾避けだけで進むには限界がある。

そこで重要になってくるのが、Gモードによるジュエリングを活用して、広範囲にわたる弾幕を一気に消して安全を確保する、という考え方。

これまでにも説明してきたが、Fモードのジュエリングは敵の爆発に巻き込んだ弾しか消えない。それに対して、Gモードによるジュエリングは弾同士で連鎖が起きて次々に消えていくため、広範囲の弾を消すことが可能、という性質を持っている。この性質を利用すれば、通常の避けでは回避不能な弾幕を切り崩し、安全に進むことができるのだ。

Gモードによるジュエリングをより効果的なものにするためには、Fモードによるジュエリングで、ジュエルシンボルをダイヤにしておく(＝仕込んでおく)ことが重要。

3面で仕込みやすいのは、右に挙げた3種の中～大型の敵だ。これらの敵が弾を撃つ瞬間に、タイミング良くFモードで破壊すれば、確実にジュエルシンボルをダイヤにすることができる。マップで出現場所をチェックしておこう。

弾を撃つ瞬間を狙って破壊すれば、確実に仕込むことができる。

この敵で仕込め!

③ ベロクロンとの戦闘

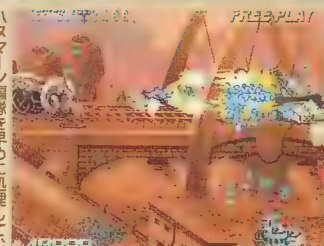
中ボスクラスの大型ヘリ・ベロクロンは、効率よくジュエリングするのはやや難しいので、ガンガン撃ち込んで早めに破壊し、その直後に出現するダースディーガーでジュエリングしたほうがいい。ベロクロンを破壊するのが遅れると、このダースディガーが出なくなるので注意したい。

鉄橋の直前はハヌマーンを出現即破壊して、再び画面左から出現するレイルシープの攻撃に備えよう。

ベロクロンでのジュエリング狙いは、あまりオススメできない。

ハヌマーン編隊を早めに処理して、レイルシープの出現に対応する。

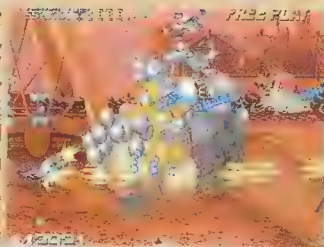
バレリーナ編隊多数出現

BOSS

※ステージマップ補足

バレリーナ編隊に関しては、おおよその出現位置と編隊の動きを矢印で示してあります。また、ボス前最終防衛ラインのエリアに関しては、編隊の出現数が非常に多いため、矢印による表記も分かりにくいと判断し、左のマップのような扱いとさせていただきました。

④ ボス前最終防衛ライン

再度出現したレイルシープは鉄橋を越えた辺りで停車し、大量の弾幕を撃ってくるので、ここで完全に破壊しなければならない。列車の左側に回り込み、効率よく撃ち込んでいこう。途中、ハヌマーンやバレリーナ編隊が出現し、かなりの弾を撃ってくるが、Gモードによるジュエリングで弾幕を崩せば切り抜けられる。最後のシュツルムディーガー4台も、Gモードによるジュエリングで弾幕を消しながら突破しよう。

レイルシープは左側に回り込んで撃ち込む。ジュエリングで弾幕を崩せ。

シュツルムディーガー4台も、Gモードのジュエリングを活用して突破。

マップ上の注意：本作では、中～大型の敵を破壊するのが遅れると、その直後に出現するはずの敵が、一部出現しなくなる場面が存在する。ステージ3でもそういった場所はいくつか確認されている。1台目のガバメントディーガーの破壊が遅れると、その直後のハヌマーンが出現しなくなるぞ。

① スタート～レイルシープまでのエリア

3面スタート時にジュエルシンボルがダイヤの状態なら、スタート直後に右上から飛来するバレリーナ（ピンク色のザコ戦闘機）編隊をGモードでジュエリングして稼ぐことができる。バレリーナ編隊の直後、背景中央のレール上に、画面左から武装列車・レイルシープが出現する。出現後いきなり弾を撃ってくるので、あらかじめ画面下に退避しておき、左側に回り込もう。この際、Gモードで適当に車両に撃ち込んだりすると、砲台が出現してしまうので逆に危険。車両には撃ち込まずに、左側に移動すること。

●レイルシープの注意点

レイルシープの車両部分は、初期状態では攻撃してこないが、カバーを破壊すると搭載された砲台が露出、弾を撃ってくる。

スタート直後のバレリーナ編隊でジュエリング。結構稼げるポイントだ。

出現直後にレイルシープに重なって、Fモードで仕込むことも可能。ただし、上級者向け。

Fモードで前方のザコ戦車のみを撃ちながら、レイルシープの左側へ回り込む。

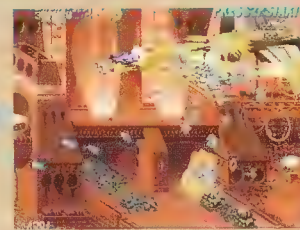
レイルシープ通過後は、残っている戦車や砲台を撃っていく。

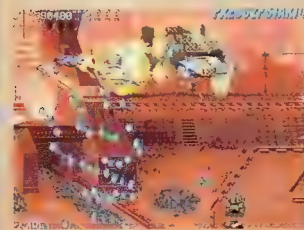
② レイルシープ通過後～ダースディーガー3台目までのエリア

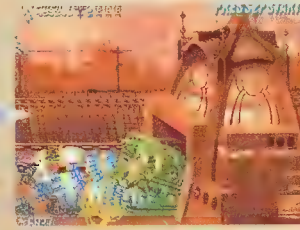
レイルシープ通過直後は、ポイントとなる敵を意識して素早く破壊しないと、確実にピンチにおちいる場面が3ヵ所ある。まず危険なのは、青い線で囲んだエリアに出現するザコ戦車＋少し遅れて上空から出現するバレリーナ編隊の混合攻撃。ここは、線路の下から出現するザコ戦車隊を出現直後に破壊して、バレリーナ編隊を迎え撃つ体勢を整えておくこと。このバレリーナ編隊を撃ち終わると同時に、画面右上にハヌマーンが出現するので、これも出現と同時に撃ち込んで早めに破壊してしまおう。このハヌマーンを破壊するのが遅れると、直後に出現するシュツルムディーガー（中型の戦車）との同時攻撃を受けてしまい、非常に危険だ。

ハヌマーン1機目→シュツルムディーガーと破壊すると、さらに上空から2機目のハヌマーンが出現する。これも、破壊が遅れると直後に画面左から出現するダースディーガーが絡み、危険な状況になりやすい。2機目のハヌマーンまでを的確に処理していけば、あとはそれほど難しくない。余裕があるなら、バレリーナ編隊でジュエリングして稼いでいこう。

まず、線路下の道路から出てくるザコ戦車隊と上空のエナキャリアーを確実に撃っておく。

上空から出現するバレリーナ編隊を撃つ。ジュエリングすればかなり稼げるポイントだ。

バレリーナ編隊を撃ったら、すぐに1機目のハヌマーンを撃ち込みにいく。

1機目のハヌマーンを撃破後、すぐ下から出現するシュツルムディーガーを撃つ。

さらにハヌマーン2機目。同時に出現するバレリーナもろともジュエリングすると稼げる。

左からダースディーガーが出現。左に回り込んでFモードでジュエリングしておくといい。

このガバメントディーガーを壊すのが遅れると、3機目のハヌマーンが出なくなる。

ガバメントディーガーとダースディーガーの同時攻撃は、どちらか片方を早めに破壊する。

レイルシープ豆知識：レイルシープは、先頭の車両を破壊すると、後続の砲台車両の土台部分まで誘爆するようになっている。Fモードで先頭の車両を破壊したとしても、土台部分の爆風でもジュエリングが起きるため、広範囲の弾を消すことが可能。このこと利用すると、ステージ終盤でレイルシープを破壊するときに多少は有利になる。

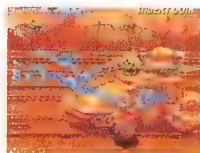
1次形態

～武装、破壊可能パーツと攻撃パターンについて～

1次形態は、3種類の攻撃がランダムに繰り返されるアルゴリズムを持つ。また、この形態には2種の破壊可能パーツがあるが、これを壊すと攻撃が厳しくなるので、スコアを稼がないのであれば無視するのが得策。

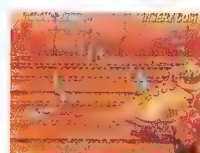
1～2面のそれとは比べものにならない強さを持つ3面ボスは、まさに前半のヤマ場だ。特に、最終形態の攻撃でつまずいている人も多いのでは？

攻撃③：砲台E／Aから軌道変化弾　難しさ★

砲台EとAから水平方向に撃ち出された連射弾が、途中で軌道を急変化させ、自機を狙う。Gモードで少しずつ移動すれば問題ないが、ボス戦が長引くと連射弾の回数が増えるので、途中で切り返さなければならないことも。

上下どちらか一方向に動き続ければそれほど難しくない。

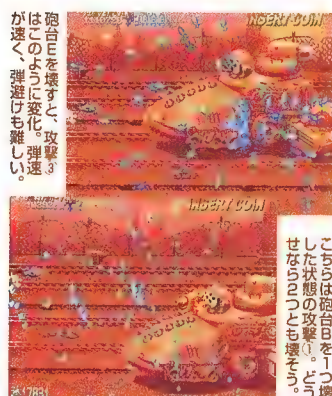
この攻撃の特徴は、連射弾の弾道が途中で急変化することだ。

攻撃①：砲台Cから狙い弾＋砲台Bから連射弾　難しさ★★

砲台Bからの連射弾が自機を挟んで行動範囲を狭める役割を果たし、その狭い空間で砲台Cからの狙い弾を避けることになる。連射弾はなるべく画面中央に空間を作るように撃たせ、自機をあまり大きく動かさずに避けよう。

連射弾で行動範囲が狭まるため、かなり圧迫感がある。

要は、連射弾を「自機を挟む2ウェイ」と見立てれば把握しやすい。

砲台Eを壊すと、攻撃③はこのように変化。弾速が速く、弾避けも難しい。

こちらは砲台Bを1つ壊した状態の攻撃①。どうせなら2つとも壊そう。

破壊可能パーツを壊すと？

全部で3つ（砲台Eと砲台B×2）ある破壊可能パーツだが、これらを壊すと、それぞれに対応した攻撃が激しくなる。

砲台Eを壊した場合は、攻撃③のときに砲台Aから発射される連射弾が、全方位弾に変化。弾速がかなり速くなるので要注意だ。

砲台Bを壊した場合は、攻撃①で砲台Cから撃たれる狙い弾が、幅広の扇弾に変化する。こちらは砲台Bを片側だけ壊した状態だと難しいので、いっそのこと2つとも壊したほうがいい。

攻撃②：砲台Dから変則5ウェイ　難しさ★★

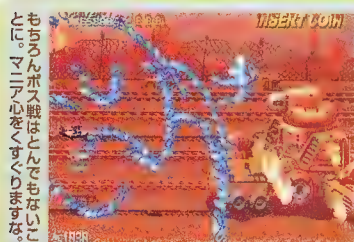
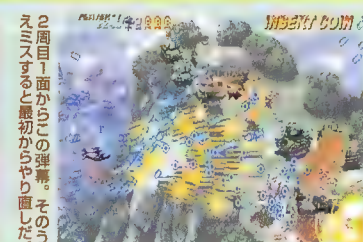
大量の弾がランダムにばらまかれているかのように見えるが、その実は「中央が自機を狙う5ウェイ」のかたまりである。自機を大きく動かすと弾幕の全体像を見失うので、弾避けはGモードを中心に行なうといい。

よく引きつけ、どの弾が自機を狙っているか認識しよう。

弾幕の構造はこんな感じ。図にしてみると意外にシンプルなのだ。

プロギアコラム② 2周目について

まだ先の話だが、本作では1周クリアしたあと、すさまじい難度の2周目が待っている。ただし、2周目に突入するためには、**1周目を1ミス以内、もしくはボムの使用2発以内でクリア**しなければならない。

また、2周目に入ると、スコアによる残機増加が一切なくなり、**道中でミスした場合はステージの最初まで戻されるようになる**。しかも、正規のスコアが加算されるのは、そのステージに突入した最初の1機だけというシビアさだ。

2周目1面からこの弾幕。そのうえミスすると最初からやり直しだ。

もちろんボス戦はとんでもないことに。マニア心をくすぐりますな。

ゲー事典　一番人気はどの組み合わせ？：発売直後の状況を見ると、どうやら一番人気のペアはボルト＆ネイルの模様。やはりFモード時の破壊力が人気の秘密なのだろうか。ちなみに、二番手以降は混沌としたものだが、全体的にリングを選択する人は少ないようだ。腕前を見せつけるならリングが狙い目？

2次形態

～武装と攻撃パターンについて～

2次形態は、攻撃が始まる直前にカートリッジ式の弾薬が砲台に装填される。よく見ておけば、次の攻撃を察知することが可能だ。

攻撃①：加速軌道変化弾

難しさ	★★★

Cと書かれたカートリッジが装填されたら、この攻撃の合図。普通に画面左端で回避すると難しいが、思い切って前進すれば、ボスが後退して一部の弾が画面外に消え、比較的楽に弾避けできる。ただし、このときあまりにも画面右端に寄せすぎると、砲台Aの下についている「機銃」が作動し、自機を狙う弾を撃たれるので注意。

思い切って前進し、弾幕の一部を画面外に消してしまえばずいぶん楽になるはず。

攻撃②：連射5ウェイ

難しさ	★

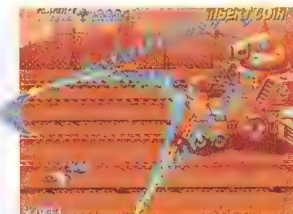
超高速の5ウェイが連続で撃ち出される。5ウェイは中央の弾が自機を狙っているため、常に小さく動いて回避しよう。もしも弾避けが難しいと感じるのなら、ボス本体との距離が最も遠くなる「画面左下付近」で避けるといい。5ウェイの間隔が開き、避けやすくなるはずだ。なお、攻撃直前に装填されるカートリッジはA。

常に画面左下付近をキープすれば5ウェイの間隔が広がるため、弾避けが楽になる。

攻撃③：挟み増殖弾

難しさ	★★

Bのカートリッジに対応した攻撃。砲台Aから自機を上下に挟むようにミサイルが発射され、ミサイルが次々と小型弾を生み出す。この攻撃に対しては闇雲に動くと危険なため、ミサイルを確認したら動かずに待つことをオススメしたい。余計な弾が画面外に消え、どれが自機に当たるか判断できる状態になったら回避行動を始めよう。

まずは2つのミサイルが飛んでくる。ミサイルは自機を上下に挟むように動き……、

軌道の左右に小型弾を生み出す。この時点では、まだ弾幕の最終形を予測できない。

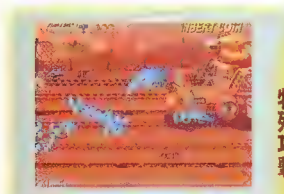
ここまでくれば、ずいぶんスッキリする。自機周辺に飛んでくる弾はわずか数発だ。

攻撃④：増殖軌道変化弾

難しさ	★★★

緑のカプセル弾の弾道に大量の小型弾が残り、小型弾は上下いずれかの方向に流れていく……といった攻撃。攻撃②と同様、カプセル弾同士の間隔が広くなる画面左下周辺で避けるのがセオリーだ。ただし、カプセル弾の数は時間経過とともに増えていくので、ボス戦が長びかないように気を付けること。攻撃に対応するカートリッジはDだ。

カプセル弾が弧を描きつつ通り過ぎると、その後には大量の小型弾が残される。

小型弾は上下いずれかの方向へ流れる。なるべく広範囲の弾を視野に入れたいところ。

特殊攻撃

例外的に、カートリッジ弾薬に対応していない攻撃もある。弾のすき間を見切って切り返そう。

最終形態

攻撃：変化増殖弾

難しさ	★★★★

2次形態に一定のダメージを与えると、いよいよ最終形態となる。攻撃は1種類しかないが、回避は非常に難しいので、初心者の方はボムを使うことをオススメしたい。

さて、弾避けに挑戦する人は、写真Aを参照してみよう。まず、この攻撃は「山なりの弾」と「谷なりの弾」が順に繰り返されるアルゴリズムになっている。ここで厄介なのは、弾同士の間隔が一定ではないこと（写真B&C参照）。つまり、弾幕のすき間を縫って切り返そうにも、可能なときと不可能なときがあるのだ。回避動作としては、常に山なりの弾の「頂点」めがけて移動し、その間に谷なりの弾同士の間隔を判断する……といった動きを心がけよう。

弾幕の回避モデルがこれ。山なりの弾の頂点めざして移動する感覚が伝わるだろうか？

谷なりの弾同士の間隔が狭い。これくらいのすき間で切り返そうとするのは危険だ。

これくらいの間隔なら通過可能。チャンスは決して多くない。見逃さないように！

最終形態・補足：最終形態の攻撃は、時間とともに弾と弾の間隔が狭くなり、最後にはほとんど通過できないほどの狭さにまでなってしまう。撃ち込み効率を上げるためにも、なるべくボスの正面で弾を避けつつ、撃ち込みはFモードで行なおう。ある程度距離が近ければ、Gモードより早く倒せるはずだ。

宿敵ヴァンパイアまで、あとわずか

Vampire Night™

ヴァンパイアナイト

リザルト画面でのライフアップ条件が明かされた。各面で条件を満たしてコンスタントにライフを回復することが、クリアへの近道だ。

Text：[illegible]

リザルト画面のライフアップ

チャプターをクリアすることに補給されるライフの条件をすべて掲載。

各チャプターの最後に控えるボスは強力で長期戦になるため、体力を奪われることも多いのだが、それゆえ、ボス戦に突入してから次のチャプターに移るまでに補給されるライフは非常にありがたい。このライフを得るには、リザルト画面での判定に一定の基準をクリアしなければならない。ここではその条件を見ていこう。

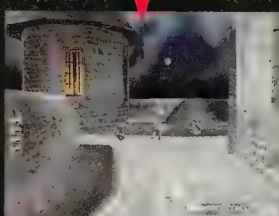
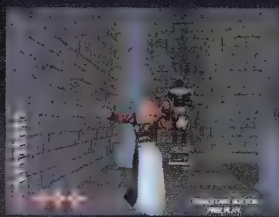
[illegible]チャプター

前半のチャプター1と2は村人も多く、4人出現することも。村人に出会う数が多ければ、救出に失敗して下がる1人あたりのパーセンテージが小さくて済むので、最多出現ルートをオススメする。チャプター2の村人最多出現ルートは左の通り。また、チャプター3では左ルート（ボスの最初の爆弾攻撃のあと、左右の甲冑オブジェを壊さない、または左を先に壊す）へ進めば合計3人の村人と出会える。なおかつ3人目を救出すればライフアップするので、こちらのルートが有利だ。積極的に多くの村人を救出しよう。

チャプター2 村人最多出現ルート

カロリーヌの救出に失敗する。あとを追ってルートは橋の下へ。時計回りの[illegible]を先に[illegible]（あるいは何もしない）。

後半は村人ゼロのチャプターも

チャプター4に1カ所だけある分岐では、正面の扉に進むルートがオススメ。このルートだと村人が合計3人出現して、もう一方のルートよりも多い。しかも3人目の村人救出に成功すれば、その場でライフアップさせてくれるのでこれも重要だ。

チャプター4はこの救出が重要。成功すれば、階段下ルートへ進んでも救出率100%。

チャプター5はちょっと特殊で、村人がまったく出現しないため、命中率のパーセンテージのみが条件になる。右の表にある通り、55%以上を目指して、ヴァンパイア・オーギュストとの対決の前に必ずライフを獲得しよう。

チャプター5のキモは命中率。特にスクリーマのいやな動きで命中率を落としやすい。

55%を超えて1ライフアップ。対ヴァンパイア戦直前、ここでの補給はホントに有意だ。

リザルト画面ライフアップ条件

①村人の救出率

救出に成功した村人の数
そのチャプターで出会った村人の数

例えば、3人の村人に出会って2人救出できた場合、右のように表示される（この場合、2/3＝0.666…で救出率は66%となる）。

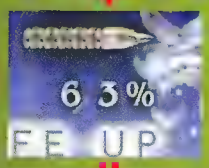
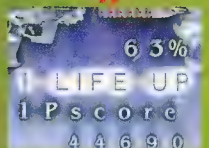
＋

②命中率

敵・小物・アイテムに命中した数（有効弾数）
プレイヤーが撃った全弾数

これが、パーセンテージで表示される（2人同時プレイでは別々に表示）。

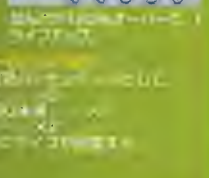
＝

①と②のパーセンテージの合計により、以下のようにライフが回復する。

合計	ライフ
120未満	×0
120以上175未満	×1
175以上	×2

63%
1 LIFE UP
1P score
44690

[illegible]

130未満 ×0
130以上 ×1
村人を全員救出 ×1
以上のようにライフが回復する。[illegible]

[illegible]という記述がありましたが、これは誤りで、赤ゲージをなくすことによる追加のダメージはありません。[illegible]

チャプター4 敵データ

スライサー

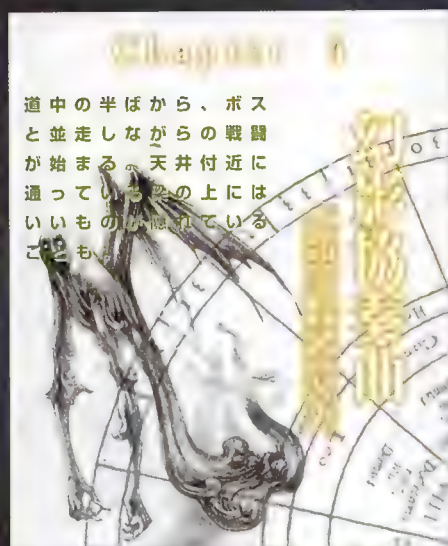
消えたり現れたりを繰り返しながらゆっくり接近してくる。手にするチャクラムを、ときおり2つ同時に投げてくるので、よく見て両方ともしっかり撃とう。素早く倒さなければならない分岐のシーンでは、姿を現しているときに弱点の[illegible]を狙って[illegible]。

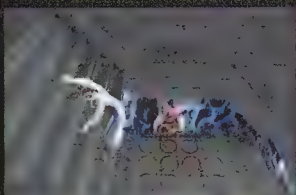
メイジ

魔術師の[illegible]をしていて、床や壁から姿を現し黒い弾を投げてくる。出現シーンを覚え、床の影に用心することで姿を現す場所が分かる。まれに2体が同時に出現して4つの弾が飛んでくることもあるので、弾を投げられる前に1体だけは確実に[illegible]。

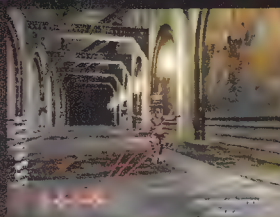
シックル

大きい鎌を持った、小さい敵。体格のわりに耐久力は高いので、振り上げた鎌が振り下ろされるまでに[illegible]て倒そう。分岐を階段下のルートに進んだ場合は、3体が同時に[illegible]場面もあるが、攻撃してくるものから順番に処理していけば問題ない。

Chapter 4 幻影の[illegible]

道中の半ばから、ボスと並走しながらの戦闘が始まる。天井付近に通っている梁の上にはいいものが隠れていることも。

分岐は7.5秒が勝負

階段の影の部分が消えてカロリーヌが落ちそうになり、消えた部分からスライサーが出現する。これを7.5秒以内に倒せば、カロリーヌが体勢を立て直して階段の上の扉へ進むが、7.5秒以上かかるとカロリーヌが階段の下に落ちてしまい、救出するためルートは階段下へと分岐する。スライサーが姿を現すタイミングを狙って素早く倒し、成功ルートへ進もう。

ライフアップポイントでのコツ

最初の部屋を抜けて壁画の通路に出ると、天井付近を通る梁の上に植木鉢が置かれている。これを壊せばライフアップアイテムが出現する。

最初のスライサー2体を倒すまでに回収しないと、[illegible]れなくなってしまう。

分岐点での戦闘を7.5秒以内で成功させた④のルートでは、即座に村人2人との戦闘が始まる。2人目の女性を救出するとライフをくれるので、ここで確実にライフを増やそう。通路で戦闘を数回繰り返したあと、図書館でボス戦が始まる。

攻撃に転じるのがわりと遅めなので、1人目の男性よりも救出するのは楽だ。

チャプター4 ルート表

✚…ライフアップ　村人

①壁画の通路 ・梁の上の植木鉢に✚	
↓	
②ボス第1段階	
↓	
③階段のある部屋 ・村人× 分岐 消えた階段から出現したスライサーを、	
↓ 7.5秒未満で倒した	↓ 7.5秒以上かかって倒した
④扉へ前進 ・村人× ・2人目を救出すると✚	⑤消えた階段の下へ
ボスの待つ広場へ	

Chapter 4 Boss Rauoul

第三直属音 ラウル

影の使者が繰り出す幻影に惑わされる者は、同じく闇へと引きずり込まれるだろう。見極めよ、真実は一つなり。

第1段階

[illegible]に分身する[illegible]。本物は撃ったときにのけぞる1体だけ。本物を素早く[illegible]撃ち込もう。

[illegible]

第2段階

本物を見極めるには足場を見よう。本物が飛び乗った足場は[illegible]、ほかは沈まない。

[illegible]

第3段階

これが最後となる。詳しくは左の写真群を参照のこと。

[illegible]

チャプター5 敵データ

クラッシュ

2体のペアで、[illegible]い左右移動をしながら接近してくる。懐に入られると斬りかかってくるので、それまでに倒そう。また、飛び道具も持っていて、ときどき青い棒状の弾を撃ってくる。この弾は飛んできているのに気づきにくいことがあるので、常に注意しておこう。

ミニオン

出現したときは身体がホログラムのようにぼやけていて、この状態では弾を受け付けない。実体になったら攻撃し始めよう。また、実体になるとすぐに氷の弾をたくさん撃ってくるので、見落とさないようにすべて破壊しよう。本体は、弾を大量に撃つと消えていく。

スクリーマ

鳥のような[illegible]を持ち、空中に浮遊して一定の場所にとどまり、そこから同時に2つ氷の弾を吐いてくる。2体ペアで出現することが多いので、素早く1体を処理しないとあとがつらい。[illegible]しているために[illegible]いが、命中率を上げるためにも慎重に[illegible]。

Chapter 5

水精夜想曲

ヴァンパイアの直前とあって、難度の高いチャプター。敵の飛び道具は慎重にすべて相殺して、命中率を上げていこう。

チャプター5 ルート表

※分岐はなし。

＋…ライフアップ

城の最下層
- 奥の植木鉢に＋

【ボスの間へ続く通路】
- ボス直前のホログラムの背後に＋

↓

水を張ったボスの間へ

すぐに視界から消えてしまう。遠方なので狙いづらいが、見えたときに素早く回収しよう。

ライフアップポイントのコツ

チャプターが始まって最初のクラッシュ2体を倒したあと、正面奥に見えてくる植木鉢の中にライフアップアイテムが入っている。この植木鉢は前進が始まって少しの間しか見えていないため、見落としやすい。知らなかった人は写真で場所をチェックしよう。また、1度回収に失敗しても通過するとき再チャレンジできるのであきらめないように。

ボス直前の通路で、左右に続く植木鉢のどれかにライフアップアイテムが隠れている。

ボスのホログラム攻撃や、スクリーマに注意しながら、植木鉢を壊していこう。

Chapter 5 Boss Diane

第四の使徒 ディアヌ

ヴァンパイアへの忠誠を誓い、共に[illegible]明の闇をさまよう道を選んだ女[illegible]。自らが凶器となって襲いくる。

着[illegible]るまでに赤ゲージを空にすれば、飛び道具はすべて破壊できる。

不変化武器

[illegible]道具に変化して飛んでくるが、これは無視して本体に撃ち込もう。[illegible]んでいればボスが攻撃を[illegible]付ける一定のタイミングが分かってくるので、その合間に素早くリロードしよう。このタイミングを失敗するだけで、攻撃をくらいかねない。

水柱ハリケーン

何本もの[illegible]が、ボスの周囲をぐるぐる回って取り囲む。フロアを動き回るボス本体を捕捉して撃ち込もう。ボスの動きはゆっくりなので狙うことは難しくないが、水柱に当たった弾はすべてはじかれてしまう。1発ずつ狙うよりも連射がオススメ。

[illegible]かれてもはじかれても、[illegible]ち[illegible]べし。

[illegible]

水しぶきからの攻撃

水中に[illegible]ときは弾を受け付けないので、水面に浮かび上がったときを狙おう。この形態では[illegible]チャンスは限られてしまうが、赤ゲージの減りがほかの形態よりも多い。ボスが息継ぎするところを毎回狙って撃てば、問題はないだろう。

ボスのホログラム攻撃

ボスのホログラムが道中に立ちはだかる。このボスの攻撃、ゆっくり接近する水色の球体は、数が多いとかなりやっかいだ。球体がホログラムのときに撃ってもムダなので、実体になってからすぐに撃ち始めよう。ボスを中心に円を描いて出現するので、ばらけて浮かんでいるものを先に片づけてしまおう。例えば上の写真では、右上の2つを破壊してから、左下を処理しよう。

ZACK & BUNNY 出現コマンド

左右ボタンを押しながらスタートボタン

コイン投入後に、コマンドを入力すれば専用の選択画面へ。ほかのキャラは選択不能。

新規キャラクターも参戦!?

AIR TRIX

最終回となる今号の攻略では、隠しキャラクター2人の詳しい情報から各種の詳細なデータまで一挙に掲載！　グレードアップを目指すプレイヤーなら……、必見の内容だぞ!!

Text：伊勢猫

ザック ZACK

COOL COMBO & SPECIAL TRICKS

クールコンボ

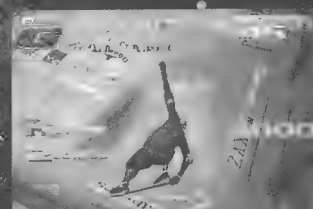
レベル1	↓	↓	↗		
レベル2	↓	↗	↖	↑	
レベル2	↓	↑	↖	↗	
レベル3	↓	↓	↖	↓	↗
レベル4	↓	↗	↓	↖	↗

<PROFILE>　時折、RAMPに出没する謎に包まれたスケーター。普段のことは、誰も知らない。スケボーをしている姿は常に楽しそうで、ボードと身体が一心同体のようなスケーティングが特徴的。その人並みはずれたJUMP力と、重量感のある力強い大技をバシバシ決める姿は、見ている者を魅了してやまない。果たして、その正体は!?

スペシャルトリック

トリック	コマンド
[illegible]	↑ → ↑
BACK LOOP	↑ → ↓
AIR WALK	↑ → ↓ → ↑

スペシャルトリックは、スパイティーと同様。クールコンボについてはオリジナルの部分も多いので注意しよう！

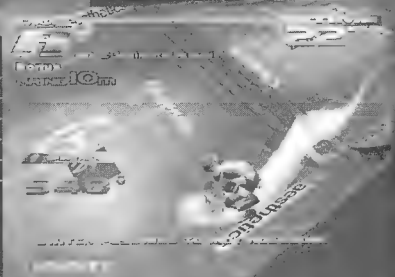
とにかくジャンプ性能がウリのキャラクター。その半面として、トリックをかなり決めづらいようだが……

DATA

COUNTRY : UNKNOWN
AGE : UNKNOWN
SEX : MALE
HEIGHT : UNKNOWN
WEIGHT : UNKNOWN
BLOOD : UNKNOWN

バニー BUNNY

<PROFILE>　ごくたまにジェイクたちのところへ遊びに来る、とにかく明るい女のコ。よく見ると誰かに似ている？　そう、彼女はトニーの双子の妹。「この子がこの歳でなんでこんなに渋いの?」ってくらいのファッション&スケーティングスタイルだが、とにかく身軽で小柄ながらも精一杯身体を使って技を繰り出す、おてんば娘。

DATA

COUNTRY : U.S.A.
AGE : 13
SEX : FEMALE
HEIGHT : 140cm
WEIGHT : 40kg
BLOOD : AB

見た目に反して、スピーディーな展開を楽しめるキャラクター。体重が軽い分だけ、ジャンプの高さは低い!?

COOL COMBO & SPECIAL TRICKS

クールコンボ

レベル1	↓	↑	↖		
レベル2	↓	↑	↓	↖	
レベル2	↓	↑	↑	↗	
レベル3	↓	↓	↑	↑	↑
レベル4	↓	↖	↓	↑	↑

双子というだけあって、スペシャルトリックはトニーと同じ。クールコンボは、ツイスト入力がすべて逆になる。

スペシャルトリック

トリック	コマンド
NIAGARA FALL	↑ → ↓
HANDPLANT	↑ → ↑
DOGWALK GRIND	↓ → ↑ でGRIND

ゲー事典 **キャラクター性能は如何に?**　実際にプレイしてみた感想としては・　、どちらもかなりクセの強いキャラクター。ザックは基本的にスパイティーと似たような感覚でプレイできるが、とにかく加速が鈍い。バニーも感覚的には、トニーと同じ。ただ、ジャンプを決めたあとの滞空時間が若干短いような感じを受けるのだが……、それぞれ微妙だが、プレイ感覚は違う。

全グレード条件&題目リスト

グレード	必要コイン	題目内容	獲得コイン
G	―	GOOD／COOL	10枚
F	20枚	COMBO 3	10枚
E	50枚	SPIN 540	10枚
D	85枚	GRIND 5m	10枚
C	130枚	COMBO 4	12枚
B	195枚	SPIN 900	12枚
A	270枚	GRIND 10m	14枚
S	360枚	COMBO 5	14枚
SS	460枚	SPIN 1080	16枚
SSS	565枚	GRIND 15m	16枚
S4	675枚	SPIN 1260	18枚
S5	790枚	SPIN 1440／GRIND 25m	19枚
S6	990枚	―	―

※例外としてS5の題目のみ、そのステージによって内容が変化する。具体的には、A-STAGEなら「SPIN 1440」、B-STAGEなら「GRIND 25m」となる。

[illegible]

これが、その詳細だ!!
グレードの条件と題目ボーナスの仕組み

グレードが上がることで出題されていく課題の出現パターンを公開！　これを覚えて、グレードUPを目指せ!!

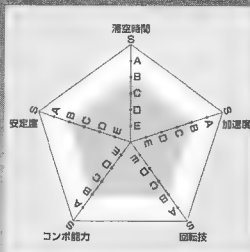
A-STAGE SET-1&2

ステージ	ビッグトリック	題目内容	獲得コイン
SET-1	BIG COMBO	SPIN 1080	16枚
SET-1	BIG SPIN	GRIND 15m	16枚
SET-1	BIG GRIND	SPIN 1080	16枚
SET-2	BIG COMBO	GRIND 22m	18枚
SET-2	BIG SPIN	COMBO 6 (※1)	内容で変化
SET-2	BIG GRIND	SPIN 1260	18枚

B-STAGE SET-1&2

ステージ	ビッグトリック	題目内容	獲得コイン
SET-1	BIG COMBO	SPIN 1080	16枚
SET-1	BIG SPIN	GRIND 22m	18枚
SET-1	BIG GRIND	SPIN 1080	16枚
SET-2	BIG COMBO	GRIND 22m	18枚
SET-2	BIG SPIN	GRIND 22m	18枚
SET-2	BIG GRIND	SPIN 1260	18枚

ビッグトリック後の題目

題目はグレードが上がることで出題されるが、3種類のビッグトリックを決めた場合にも専用題目が出現！　ただし、各ステージごとに出題パターンが違うので注意しよう。また、A-STAGEのSET-2のみキャラによって内容が変わる(ゲー事典参照)。

それぞれの特性&個性を徹底チェック！
各キャラクター別性能比較

各キャラの細かな性能データを基に徹底比較！　自分のプレイスタイルに合ったキャラクター選択&ステージ選択が上達への近道となるぞ!!

JAKE

[illegible]

KAYTIE

[illegible]

SPIDEY

滞空時間
加速度
回転技
コンボ能力
安定度

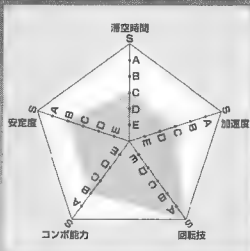
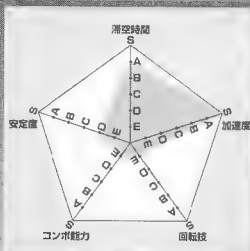
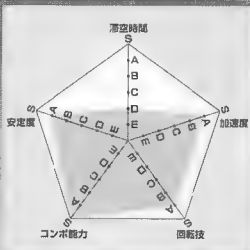
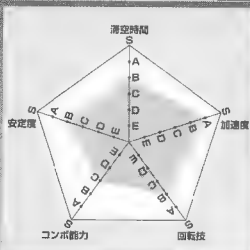
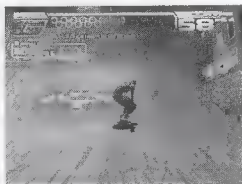
[illegible]

TONY

[illegible]

LINDA

[illegible]

ゲー事典 **キャラによる変化**：表中にある(※1)のA-STAGE　SET-2で、ビッグスピンを決めた場合のみ、キャラクターによって出題される題目が変化する。具体的には、ジェイク・スパイディー・ケイティー・ザックであれば「COMBO 6」、リンダ・トニー・バニーの場合は「GRIND 15m」が題目として出題される。しっかりと頭に入れておこう！

一番始めに出題される題目は、踏み切りタイミングのことを示している。

踏み切りタイミング

踏み切りタイミングへの評価には、COOL>GOOD>それ以外……の3種類が存在する。GOODorCOOLが連続した場合は、1~2枚、COOLが連続した場合のみ、最大で4枚まで1枚ずつボーナスが加算されていく。

最重要データを一挙に公開！

コイン獲得方法詳細データ一覧

高いグレードを目指す上で、もっとも重要な獲得コインの枚数。これらのデータを基にして、自分なりのトリック構成を考えていこう！

SPIN系トリック

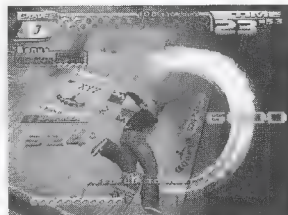
●コイン獲得の基本条件

スピンで回転した角度に応じて、ボーナスを獲得。

- 0°~89° ……0枚
- 90°~179° ……1枚ボーナス
- 180°~359° ……2枚ボーナス
- 360°~539° ……4枚ボーナス
- 540°~719° ……5枚ボーナス
- 720°~899° ……7枚ボーナス
- 900°~1079° ……8枚ボーナス

1080°に達した時点で、11枚ボーナスとなる。以降、180°おきに2枚のボーナスが加算される。

○追加要素1 <前・後入力>

後ろ入力+スピンでは、基本ボーナスに1枚追加。1080°以上で、さらにもう1枚ボーナス加算。前入力+スピンでは、基本ボーナスに2枚追加。1080°以上で1枚、1280°以上でも1枚追加。

コインを稼ごうと思うのであれば……、スピン系トリックは前入力+スピンが基本。多少の慣れは必要だが、思ったほどの苦労はしないハズだ。

GRIND系トリック

●コイン獲得の基本条件

グラインドで滑走した距離に応じてボーナスを獲得。

- ~5.0m未満 ……2枚ボーナス
- ~10.0m未満 ……3枚ボーナス
- ~20.0m未満 ……5枚ボーナス
- ~25.0m未満 ……6枚ボーナス

25.0mに達した時点で7枚ボーナス。以降は、1mごとに1枚ずつボーナスコインが追加されていく。

○追加要素1 <グラインドフリップ>

グラインド滑走中にフリップ入力を入れていくことで、ぐらつきモーションキャンセルすることが可能。条件に応じたボーナスが1回ごとに追加されていく。

- 低速時……フリップごとに1枚ボーナス追加
- 4.0m未満……フリップごとに1枚ボーナス追加
- 12.0m未満……フリップごとに2枚ボーナス追加
- 12.0m以上……フリップごとに3枚ボーナス追加

あまり長い距離のグラインドでなくとも、フリップ入力を複数回繰り返していくことで、獲得できるコインの枚数をある程度は増やしていける。

COMBO系トリック

●コイン獲得の基本条件

ジャンプ踏み切り後、1コンボ入力するたびにボーナスコインを追加。前or後入力で1枚ずつ、左or右のツイスト入力で3枚ずつのボーナスを獲得できる。

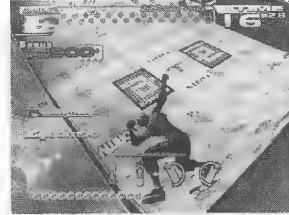
○追加要素1 <高コンボボーナス>

- COMBO 5……2枚ボーナス追加
- COMBO 6……5枚ボーナス追加
- COMBO 7……8枚ボーナス追加

○追加要素2 <クールコンボボーナス>

クールコンボをメイクすると加算されるボーナスで、各レベルに応じた枚数のコインが加算されていく。

- LEVEL 1……4枚ボーナス追加
- LEVEL 2……8枚ボーナス追加
- LEVEL 3……12枚ボーナス追加
- LEVEL 4……16枚ボーナス追加

ただし、同じ技を同一ステージで2回以上出した場合は、半分ずつボーナスコインの枚数が目減り。

追加要素のクールコンボは、最終的に1枚の追加だけになるが……極論を言えば、すべてのコンボ系トリックをクールコンボにしても構わない。

その他の要素

[illegible]

スペシャルトリックのBONELESSもロック系トリックの一種だ。

LOCK系トリック

ロック系トリックとは、ランプに対して垂直に進入後、前踏み込みによってメイクするトリック全般のこと。初回は4枚ボーナスで、2回目以降のメイクでは一律で1枚だけのボーナスが加算されていくようになっている。

SPECIALトリック

コマンドによる技の種類に一切関係なく、一律で15枚のボーナスを加算。2回目以降は、8枚、4枚、1枚……と獲得コイン枚数が目減り。4回目以降のトリックメイクでは、一律で1枚のボーナスコインしか加算されなくなる。

スペシャルトリックは、開幕直後に使っていくのがセオリーだろう。

理想の構成とは？ . 厳密には「コレ！」といったトリック構成は存在しない(キャラクターやステージによって大きく左右されるため)が、基本的な組み立てなら上記のデータを見ても一目瞭然。序盤のスピード&高さがないうちは、連続のスペシャルトリックでコインを稼ぎつつ、中盤はクールコンボ&スピン&グラインド。当然、後半はビッグトリック狙いとなる。

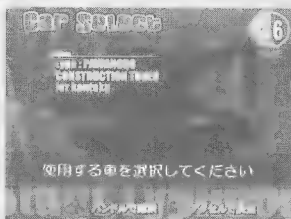
3つの映画の各シーンを通してプレイすることが可能になった！ これって3本同時上映って感じ？ 最後まで行けるかな？

新バージョンの「プラス」は「スコアアタックモード」が加わり、より爽快に！

流れに区切りがあった今までとは違い、初級、中級、上級を一気に走れるようになり、さらに爆走に火が付いた！

「プラス」になって2つの楽しみ方が選べるようになった！ 君はどっちをやる？

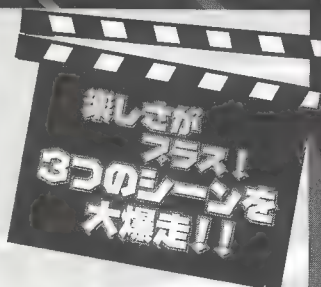
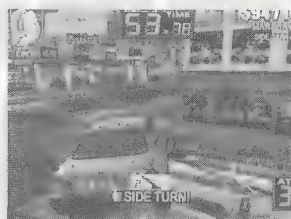
新モードでは、コース以外に車も選べ、マーカー取り逃しでタイムが減らなくなり、マーカー、スピードなどでボーナスが発生するようになった(詳細は次号にて一)。

今回の攻略は一足先にその新モードで進めていくぞ！

好きな車を選ぼう……って、何コレ？ もしや隠しカー、いや隠しパワーショベル!?

初級 SCORE ATTACK POLICE FORCE 最終章

今回からは「スコアアタックモード」の攻略で展開する。

まずは、初級の大きく変わった部分4ヵ所をピックアップして、説明していこう。

まず①。以前は曲がった直後にマーカーがあったが、それが先に移動したので、楽に曲がれるようになった。ここはもちろんサイドターンで！

右への直角コーナー直後にマーカーが……ない！ ライン重視で走れ！

稼ぐ場合は、ラインをふくらませて障害物を壊そう。

次の②では、パターンによって左の車が接触して跳ね上がることがあったが、それがなくなったことで、スクラッチを確実に狙いながら直線的に走れるようになった。

ここで車が跳ね上がるはずが何も起こらない。安心して走れるぞ！

補足だが、2つ目のチェックポイントでパトカーがクラッシュして行く手をふさぐ可能性があるので注意しよう。

また、倉庫内ではタイムロスを抑えるために、鉄骨に引っかからないようにしよう。

3つ目のチェックポイント後は、ドリフトを駆使して高い速度を維持しながら、障害物の破壊とスクラッチで点数を稼ぎつつ走っていきたい。

初級STAGE
■…チェックポイント

GOAL ココ！ ③ ④ C.P.4 ジャンプ台 C.P.3 ② C.P.2 C.P.1 ① START

次に、③の大型トラックの間をすり抜けていくところだが、トラックの台数が減ったので楽にトラックでスクラッチが狙えるようになった。

大型トラックの間を抜けていくはずが、左にトラックがいない。ここは楽勝に！

最後の④ではトラックの妨害を受けていたが、その妨害に遠慮(?)が入ったので、水没になる危険がなくなり、楽にゴールできるようになった。

岸壁ギリギリに出てくるトラックが出てこない。右の箱を壊しにいける！

稼ぎも重要だが、続けて中、上級が待っているので、ノーミスで走るようにしてタイムを十分に残しておきたい。

ハミダシ TYPHOOOOOON
「スコアアタックモード」新ルール1：持ち時間は90秒からスタートし、以後チェックポイントを通過するごとに、設定されているエクステンドタイムが加算されていく。ステージをクリアすると残り時間は次のステージへ持ち越しとなり、持ち時間がなくなったらゲームオーバーだ。コンティニュー時はタイムが増えるので、先に進みたい人は利用するといいだろう。

中級ステージ前半

①から②は、対向車、障害物を避けつつマーカーをゲットし、③の凱旋門は、車を避けつつドリフトで走り、マーカーをゲットしていこう！

テラスを走り抜けて④で右に切り返して直線へ抜け、⑤のジャンプ台に突入しよう。

⑥、⑦の部分は、マーカーゲットを優先にしたライン取りを心がけつつ、⑧での対向車とのスクラッチに備えよう。

⑧で右折してくる対向車が怖い。スクラッチを狙う場合は要注意！

⑧から先は障害物が多くなるので、接触によるタイムロスに注意して走っていこう。

⑨のマーカーは外側なので速度超過に注意して走り、スクラッチができるように⑩のラインに合わせていこう。

⑪では対向車が連続するので接触に注意して走り、ドリフトしてインをキープしつつ⑫のマーカーをゲット。その先の右コーナーで外側にふくらみつつマーカーをゲットし、右側でスクラッチして3つ目のチェックポイントへ！

中級ステージ後半

中級STAGE
Scene4～
Last Scene
■…チェックポイント
●…マーカー

⑭で対向車がくるので、接触に注意して走り、直線へ。

⑮で左へラインを移すが、硬い(?)街路樹に注意すること。その先で右へ。ダート区間になるので、グリップに注意して走り、⑯、⑰の部分でパトカーを避けよう。

⑱は接触に注意しながら狭い車の間を抜ける。⑲付近で対向車の左に抜けて、楽に4つ目のチェックポイントへ向かえるようにしておこう。

⑳では、強引なドリフトで大きくふくらんでマーカーをゲットしにいき、すぐにラインを左に移す。右に曲がったあとの㉑は対向車でスクラッチしながら進み、㉒のジャンプ台へと直進していく！

㉒でジャンプ！　少し左に飛ぶように意識して、その先のマーカーへ着地！

ジャンプの際に右にずれると、土手にぶつかって横転する恐れがあるので注意！　着地後すぐに右に切り返してチェックポイントへ進もう。

㉓のマーカーゲット後は、左に曲がらないと中央分離帯にぶつかるので注意しよう。

㉔から㉗は、対向車の横をスクラッチしながら抜けて、マーカーをゲットしていこう。

㉘は左に曲がりつつ、ややふくらんだドリフトをさせて、マーカーをゲット！

㉙でパトカーを左に避け、左側にあるマーカーをゲットし、急いでラインを右へ！

㉚では、左に停まっているバンが！　マーカーゲット後、即右にラインを戻す！

バンを避けたらあとはひたすら加速してフィニッシュゾーンを目指すのみ。ジャンプ台をまっすぐ飛んだらゴールへ一直線だ！

さて残りタイムはいかほどかな？　次回は上級だぞ！

 ハミダシ

「スコアアタックモード」新ルール②：「全損」「横転」「水没」「撮影圏外」で失敗したときのリスタートは、その直前に取ったマーカーの位置からとなる。取った位置？　そう、もし1個も取らずに進んできてしまった人（滅多にいないとは思うが）は、そのステージのスタート地点からやり直しになるというわけ！　ラフなドライビングをする人はマーカーの取り逃しに注意。

操作系説明

※ AボタンとCボタンの機能は同じ。

左回転　右回転　左回転

タメを使った技を身につけよう

ブロックの落下や回転に関する法則には、一見しただけではなかなか気づきにくい特徴がいろいろと隠されている。

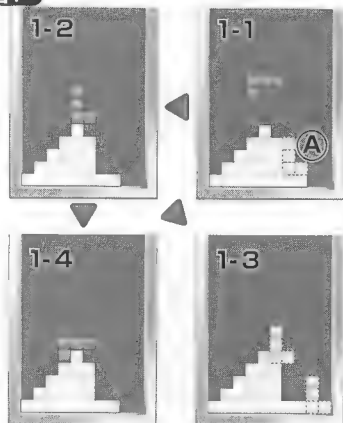
その中でも「タメ」と呼ばれる現象は、よくも悪くも状況を一変させる存在だ。これを理解し、使いこなせるようになれば、ブロックを置く選択肢が一気に増加する。できるだけ覚えていくように心がけよう。

THE ABSOLUTE THE GRAND MASTER 2

テトリス ジ・アブソリュート ザ・グランドマスター2 PLUS

Text：京城

ブロックの種類は7つだが、その組み合わせは無数にある。今回はさらに上を目指す人のために、高速時の対応法と回転入れをお届け。恐れずデスモードに挑もう！

図1

[1-1]通常ならⒶの場所に置きたいが、レベル900では……、
[1-2]Aボタンの先行入力で立ててから右へ持っていく。
[1-3]しかしほとんどの場合、このどちらかの結果に終わるはず。
[1-4]思いきってこう置くのも悪くない。その後の展開も楽だ。

レバーコンコンは厳禁！

まず図1を例に説明していこう。通常だとほとんどの人がⒶ地点にブロックを置こうとするだろう。しかし、マスターモードレベル900台だと、この選択は×。

操作自体は先行入力でAボタンを1回押し、レバーで右に2マス移動させるという簡単なものなのだが、受付時間が短くなっている関係上、レバーを2回右に入れるという操作が極端に難しいのだ。

かといってレバーを少しの間右に倒せば、タメが成立して右端に一瞬で移動してしまう。回転を併用してそこからもう一度左に入れ直すのも難しく、安定させるのは困難だ。

結論としては、ブロックを左右に移動させるときには常にレバーを入れっぱなしにして、「レバー入力を左右片側だけしか使わない」操作を最優先にしていくのが、安定への近道ということになる。

スピードに負けるな！

レベル900以降&デスモードへの対処法

1回のミスが命取りになりかねないマスターモードのレベル900以降。これまでとは違う独自のセオリーが必要になってくるぞ。

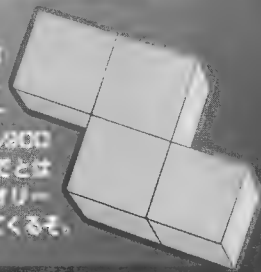



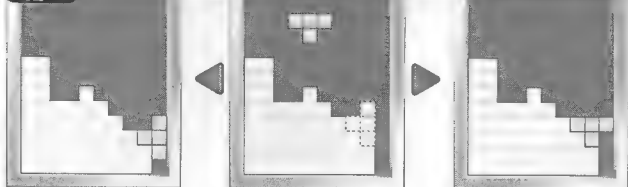
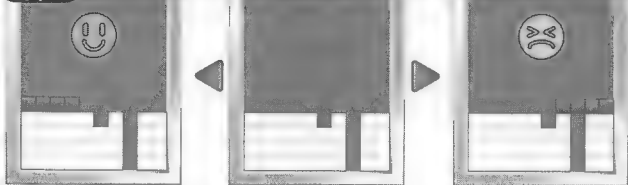
図2

中央の図、点線の位置に置こうとするのは難しい。簡単な操作を選んで、失敗を少なくしていこう。このような置き方をすることで、思考をすぐ次のブロックに持っていけるぞ。

図3

レバーを2回右に入れてから回転ボタンを押す操作が考えられるが、実際は非常に難しい。とりあえず左に置き、その後のブロックを使って赤を簡単に入れられる地形を作ろう。

高レベルでの接地と接着

下の連続写真はデスモードでの、ブロックが着地してから次のブロックが落ちてくるまでの流れを表したもの。このように、落下してきたブロックが固まり、操作不能になった瞬間に次のブロックの先行入力の受け付けが始まっているのだ。これは回転だけでなくレバーのタメも同様なので、ブロックを画面の端に移動させたいときは、気持ち早めにレバーを横に入れておけばいい。そうすれば高レベルでありがちな、レバーを横に入れっぱなしにしているのに途中で固まる現象が起こりにくくなるのだ。

一瞬でブロック着地。

着地から少ししてブロックが固まる。

この状態ですでに先行入力受付中。

さらにもう少しすると次のブロックが落下。

神速の領域がDVDに：以前お知らせした、アリカのホームページで公開されている超絶プレイムービーが、5月末発売予定の「GameWave DVD」に収録されることが決定したぞ！プレイヤーはnov氏。デスモート レベル999&デス-Gmを達成したことでも知られる、スゴ腕のテトリストだ。はっきり言って「買う」一択ですコレ。

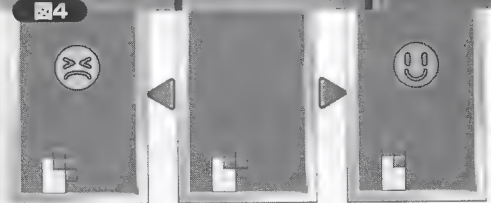
覚えておいて損はなし

ブロック積み上級編

ブロックの特性を活かせば可能な、様々なテクニックを一挙紹介。これらを覚え、さらなる高みを目指そう。

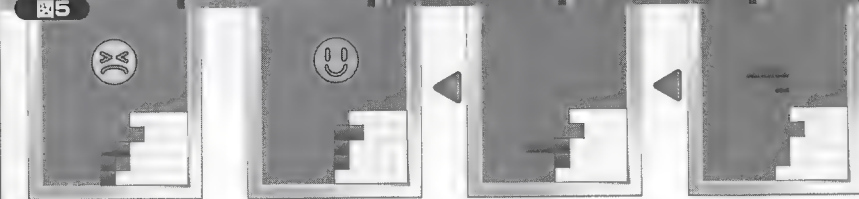
タメを利用した積み方

これから少しの間入れっぱなしは避[illegible]しないとタメが成立したときの可能な積み方[illegible]ブロック[illegible]を入れ[illegible]メ時間はレベルによって変化しているので注意しよう。

図4

タメがないと、こうなってしまう。

レバーを左に入れたままで回転。

タメが完成していればニッコリ。

図5

タメが成立していない失敗例。

タメが完成していればニッコリ。

レバーは入れたまま、Aボタンを1回押す。

落下前からレバーは右に。

デスモードでの指針

タメと回転の先行入力が、ブロックの落下直前から受け付けを開始しているのは、これまで述べた通り。

ただデスモードでは、ブロックが灰色になってから次のブロック落下までの時間が短く、先行入力しようとして前のブロックを動かしてしまいがち。そこで凸凹の多い地形を意識して作り、回転しない地形にブロックを入れるようにすれば、この失敗を防止できる。

デスモードにおいては、平らな地形は非常に危険だ。

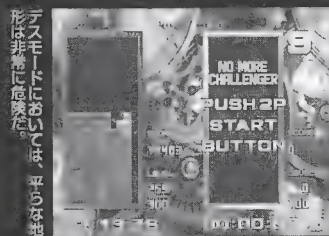
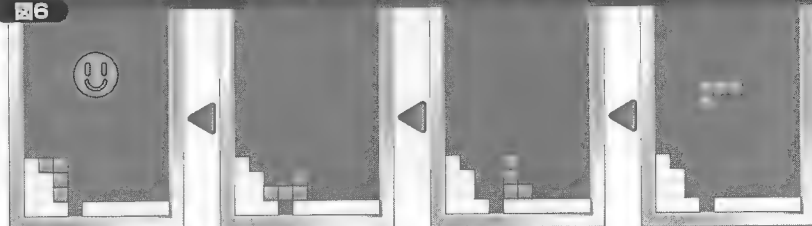
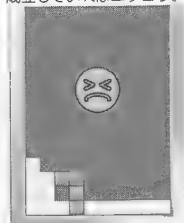



図6

もう一度Aボタン。タメが成立していればニッコリ。

レバーは左に入れたままさらにAボタン。

先行入力でAボタン1回。

レバーは左に入れておく。

失敗例がこの形。タメがすべて。

高レベルでブロックを積む際は、赤を縦穴に入れやすい地形作りを優先するといい。

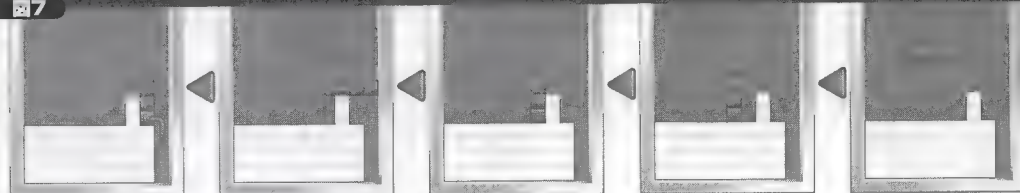
例えばフィールド左端に縦穴があるときは、左から3マス目と4マス目の高さの差を、4マス目が常に2マス高くなるように積み、タメを使って左端に赤が入るようにする。

また、レバーを入れたままボタンを押せば赤が入る場所に縦穴を作るのも有効。フィールドの左から3マス目、右から2マス目がそれにあたる。なお、左から5マス目はレバーを入れる必要がないが、水色ハマリが怖い。

赤が確実に入れられれば、多少形が崩れたり穴ができていても、容易に復活が狙える。

回転させればあら不思議

図7～8はタメが必要ない、少し変わった回転入れの例。どちらも地形の突起を回転によって乗り越えるもので、操作自体は簡単な部類に入る。

図7

さらに回転1回で右端へ。

レバーを入れたまま回転。

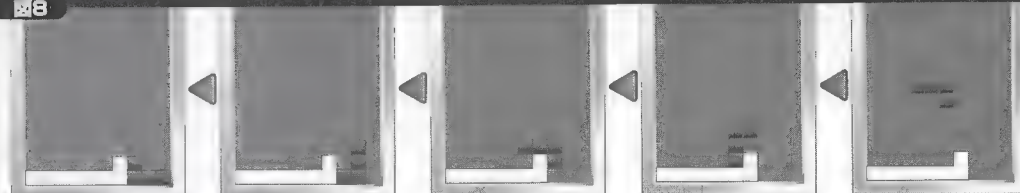
立てたまま右に付ける。

先行入力で回転1回。

右端に入れたいが……、

一見不思議だが、よく見てみるとブロックの回転法則そのままで、タメは一切絡んでいないことに気づくはずだ。

当たり前のことだが図8と左右逆の地形では、オレンジを使って同じことができる。積極的に活用していけば、確実に戦力アップにつながるぞ。

図8

ついでにBボタンでライン完成。

もう1回Bボタンで見事に山越え成功。

次にBボタン1回。

レバーを右に入れっぱなしにしてAボタン1回。

地形の突起がじゃま。

ゲー事典 デスモードでは地形にある程度凸凹があったほうが安全。これは、壁回転で左右に補正がかかり操作が簡略化できることや、先行入力に伴うミスを防止できることがその理由だ。逆に地形が平らだと、失敗したときに落下してくるブロックに先行入力できず、一瞬で3～4個のブロックが積み上がってしまう。凸凹が少ないときは、ブロックを横に動かして時間を稼ごう。

三桁の大台に果たして乗るか!?

GIGAWING2 ギガウイング2

次号、スコトラ最終結果発表!!
栄冠は誰の手に……？

スコアトライアルは終了したが、ハイスコアコーナーではまだまだ熱い戦いが繰り広げられている。これからもギガ2をよろしく。

SUPPORTED BY TAKUMI CORPORATION
Text：C・LAN

全機登場！ 性能を再確認
隠し機体性能評価

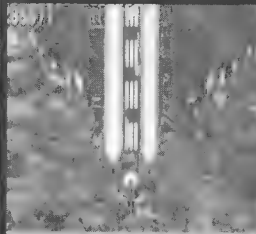
攻撃の要はリフレクトだが……

そろそろネオストレンジャータイムリミットである100時間が経過し、すべての機体が登場し始めている時期だろう。ここであらためて、5機の隠し機体について詳しい性能を紹介していこう。

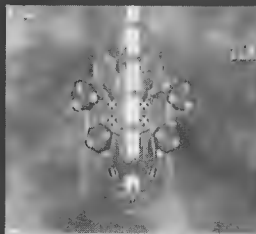
『ギガ2』において攻撃の軸となるのはリフレクト攻撃だが、これは全キャラ共通のもの。機体性能を評価する際に最も重要となるのは移動スピードだ。これは単純に、スピードが速いほうがより多くの倍率アイテムを回収できるという理屈から。そのためスコアを稼ぐ場合、ショットパワーやボムの性能は基本的に二の次になるのだが、これが後半のボスではけっこう大きな差になる。次のページで攻略している5面ボスのビット破壊はその最たるもので、ショットパワーが安定度、ボム使用回数に大きく影響する。さまざまな面を考えて、ベスト機体をチョイスしてみよう。

NEO STRANGER

SPEED
(RAVEN)

全機体中最速のスピードを誇り、サブショットのツインレーザーはすべてを貫通する。カーマインプラスを一回り強力にした、間違いなく最強の機体。

WIDERSTAND 2

SPEED
(ALBATROSS)

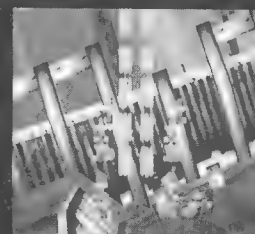
ショットボタンを押さずに移動すればサブショットの方向を変えられるのは前作通り。もちろん威力は高い。アルバトロスよりかなりスピードが速いのも特徴。

CARMINE PLUS

SPEED
(STORK)

スパローよりも速い前方集中型の機体。前作同様、目の前の敵を撃てない欠点はあるが、今回は敵機との接触はミスにならないため、あまり気にならない。

POWCHKA DASH

SPEED
(SPARROW)

ロミのスパローとは明らかにタイプの異なる機体。メイン、サブともに威力はあるが、ホーミングが後方から出るため、張り付きとRFの併用がしにくい。

RAIJIN KAI

SPEED
(KINGFISHER)

キングフィッシャーに比べるとサブショットの判定が大きく、かつ広角なので当てやすい。攻撃力も高く、ボスなどに重なって撃ち込むと如実に差が出る。

倍率が上がれば……
撃ち込み点の法則

意外とバカにならない撃ち込み点。その加算法則をここに解説。

本作の撃ちこみ点は1フレームごとに一律210点（×現倍率）となっている。これはショット、サブショット、フォースボム、リフレクト攻撃のすべてに該当する法則で、これが画面上の敵すべてに適用されている。この中でも画面全体をカバーし攻撃力が持続するフォースボムは、固い敵が多数出現する場所……具体的にいうとパーツの多いボスで使用すると、すごい勢いで点数が入っていくぞ。倍率が上がれば上がるほど、撃ち込み中に回転するスコアの桁も高くなっていくのだ。

撃ち込み点が入る条件

- ショットが当たったとき
- リフレクトショット、レーザーが当たったとき
- フォースボムが当たったとき
- フォースボムのサブショットが当たったとき

発生点：パーツ1つにつき［210点／フレーム］（×現倍率）

※1フレーム＝1/60秒

ゲー事典 隠し機体はすべて前作に登場したもので、全体的にデフォルト機体よりもスピートが速く、攻撃力が高いという印象を受ける。もちろんスピードや攻撃力が高いに越したことはないのだが、ギガ2 の点効率に大きく関わってくるのが前半の面構成てある。いくらネオストレンジャーが強いといっても、面構成はリミなので結局チェリイを超えることは無理そうだ、

大幅得点アップが狙える！

祭壇ステージボス サメフ ビット破壊パターン

ボス以上の高得点×2

5面ボスのサメフには大小さまざまなパーツがあるが、その中でも水色弾を連射してくるビット×2は、固有倍率が非常に高く設定されている。ボス本体が1200であるのに対し、ビットは1つにつき2000！ 敵の得点は「固有倍率×2500×現倍率」で求められる。倍率がカンストしていた場合なら、ビットを1つ破壊すれば5000兆（4999兆9999億……）も入る。つまり2つで1京という超高得点源になるのだ。

ただビットは非常に硬く、少々撃ち込んだくらいではまったく壊れる気配はない。ボムを使用しながらパターン化しないと破壊するのは困難だ。ここでは、一番人気のチェリイ（RF）でビットを破壊するパターンを紹介しよう。

参考までに、面クリア時のボムストックボーナスは1つにつき「クリア面数×1500×現倍率」となる。現倍率を除く部分でビットと比較すると、ビット500万：ボム7500で、ボムボーナスの60倍以上の点数になる。ビット2つに対してボムを5発すべて使用しても、1000万：37万5000で、約30倍の得をしている（この時点では）計算になる。

チェリイの場合、ボムが自機前方に対して強いので、ビットが縦一列に並んだときに使用していくのが基本となる。

ボムは3発使用するが、ボス本体への撃ち込み加減が難しいので、安定させたいなら4発にするといいだろう。その場合、写真1のRFのタイミングを早め、直後ボムを使うようにする。序盤の1発（写真3）は、リフレクト攻撃の障壁となる周りの砲台を破壊するために使用している。これはほかの機体を使用した場合も同様の方針だ。

このあとはビット弾にRFを合わせていく。チェリイはボムが強力なのでビット破壊は比較的楽だが、ボス本体へのダメージが足りずにタイムオーバーになりやすい。1、2発目のボムの後半はボスの真下でダメージを与えよう。

ボム4発にすればかなり楽。その場合は最初のRFを早め、直後に使う。

1 正面からのピンク針弾にRF。右からの弾は砲台に当てるように少しずつ前へ出る。

2 誘導しながらこのあたりでRF。しっかりビットに当てるように位置取りをする。

3 右端でボムを使用。少し待ったら左へ移動し、ボムの後半はボス本体の真下であぶる。

4 そのまま右端へ戻りRF。メインショットをビットにきちんと当てるようにしよう。

5 赤弾連射を誘導してかわしたら、左のビット弾にRF。右のビットに張り付いて使う。

6 このあと縦に並ぶのでボムを使用。ここも後半ボスの真下へ移動して少しだけあぶる。

7 右へ戻ってRFを使う。写真4と要領は同じだ。終わり際に左へ大きく動いていく。

8 左端にビットが並んだら3発目のボムを使用。このときは動かずにビットだけに集中。

9 赤弾連射にRF。タイミングはビット弾の射出に合わせる。左のビットに張り付こう。

10 右にビットが残るのでよけつつボスの正面へ。壊れなかったら左上からくるビット弾にRFを合わせる。

ほかの機体を使用した場合

ほかの機体の場合でも、基本的な動き方はチェリイを応用する形で対処できる。ただし細かい部分はいろいろと異なるので、ここで特徴的な機体について少し触れておく。

カートはビットに対する位置取りが重要。RF使用時はメイン&サブ半分をすべて当てるようにビットの斜め下で撃ち込もう。ボムは自機前方、後方に少し強いものの、基本的に画面全体をカバーするタイプ。ビットの配置はあまり気にせず使用していい。チェリイ4発パターンの要領で、最初のRFを早めに発動してすぐにボムを使い、左のビットに張り付いてRF。チェリイと違い、右端で縦に並んだらRF、次にボム、左に並んだらRF……と互い違いに行なっていくといい（赤弾連射にはRFを使わない）。これで3発だが、壊せないなら最後にもう1発使ってもいい。

ロミはちょうどチェリイとカートの中間くらいのボム性能。方針はチェリイと同じで、広がる羽の部分をうまく当てていく。ダメージは低いのでできれば4発以上ほしい。

カートはメインショットとサブショットの半分をすべて当てるように位置取りする。

命運を分ける二択

エンディング分岐条件

オールクリア後に現れる選択肢とエンディングの関係を公開するぞ。

最後にエンディングの選択肢とその分岐を紹介しておこう。バッドエンドはリミとチェリイが犠牲になり、グッドエンドだと全員が助かるパターンになる。スタッフロールの前に使用したキャラクターのその後のストーリーが表示されるが、メインエンディングは2通りで、キャラクターによる違いはない。

■エンディング分岐表

キャラクター	選択肢		エンディング
カート	リミ、ちゃんと生きたのか？	→	BAD
	ダメだ……	→	GOOD
ロミ	僕たちの宿命も終わったんだよね？	→	BAD
	……やっぱりイヤだよ！	→	GOOD
リミ	でも……	→	GOOD
	そう……これでよかったのよ……	→	BAD
チェリイ	運命とは抗えないものなのですか？	→	GOOD
	ワタクシもその運命を構成する一片です	→	BAD
タルコ	この勝利の代価がお嬢、あんただったのか？	→	BAD
	そうやって従順に、最後まで聖女を気取るのか？	→	GOOD

ゲー事典 隠し機体のラスボス全方位混合弾の安全地帯について：リミ（ラスボス第二段階）の赤弾＆青弾の混合バラマキ弾の安全地帯は、隠し機体の場合はすべて右下でOKだ。

スライドヘッド重ね

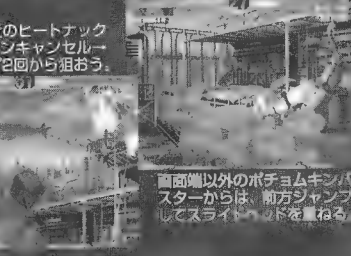
ポチョムキンのスライドヘッドはガード不能技。近距離で決まれば、そこから前方ジャンプ・ガイガンターが決まるため、一発逆転の破壊力を秘めている。このスライドヘッドで、ガード不能起き攻めを組み立てるのが次のネタだ。

スライドヘッドの倒れ込む部分はガード可能なので、そのあとの地震部分を相手の起き上がりに合わせることになる。ただし、地震部分の持続時間は1フレーム。しかも、倒れこむ部分からわずか2フレームの間隔しかない。つまり、密着時はその2フレーム間に相手が起き上がるようなタイミングで重ねなくてはならない。逆に、倒れ込む部分が相手に届かない間合いならば、タイミングが若干アバウトでも効果を発揮するはずだ。

相手をダウンさせたときにテンションゲージがあれば、凶悪な起き攻めを狙える。

起き攻めに対する相手の回避行動は、ジャンプ、バックステップ、小技での割り込み、1フレームで空中判定になる必殺技、無敵時間のある技、といったところ。相手の起き上がりに重ねるタイミングは難しいが、起き上がり直後から若干間隔があっても、必殺技系とバックステップ以外の選択肢は封じることができる。テンションゲージがないときに必殺技系で対処ができないキャラに対しては強力だ。

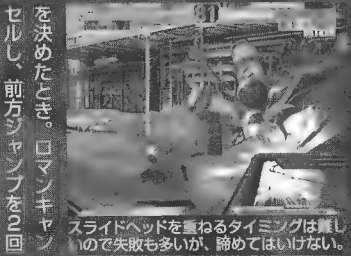
なお、前述した必殺技系での対処ができないキャラはかなり多い。メイ、ミリア、ザトー、ファウスト、梅喧、ジョニー、ヴェノム、テスタメント、ディズィーと、実に9キャラが当てはまる。

画面中央付近のヒートナックル後は、ロマンキャンセル→前方ジャンプ2回から狙おう。

画面端以外のポチョムキンバスターからは、前方ジャンプしてスライドヘッドを重ねる。

実際に狙える状況は?

まずひとつはポチョムキンバスターのあと。前方ジャンプするか前に歩いて密着してから、タイミングを見計らってスライドヘッドを重ねていこう。もうひとつはヒートナックル~ヒートエクステンドを決めたとき。ロマンキャンセルし、前方ジャンプを2回して接近し、そこからスライドヘッドを狙おう。ロマンキャンセルは最速を心がけたい。

前者は画面端に追い込んだ時以外のほとんどの状況で使え、後者は画面中央付近で決めた時に使っていける。

首尾良くスライドヘッドを決めることができたら、ガイガンター~ガイガンティックブリット(ロマンキャンセル)から立ちKや立ちSで拾って連続技を決めれば、相手はほぼ即死だ。スライドヘッドの失敗にはリスクがあるものの、成功時のリターン(即死)を考えれば、積極的に狙っていい起き攻めといえるだろう。

スライドヘッドを重ねるタイミングは難しいので失敗も多いが、諦めてはいけない。

ガイガンティックブリットを出し、ロマンキャンセルをしてさらに連続技を決めよう。

スライドヘッドを決めたときにテンションゲージがMAXなら、ガイガンターから……

投げ始動連続技を強化

連続技で活躍する、ソルのバンディットリヴォルヴァー(以下Bリヴォルヴァー)。これを使って、ぶっきらぼうに投げるからの連続技の威力アップを図るのが今回のネタだ。

相手を画面端に追い詰めたときは、それほど強力な連続技は作れない。しかし、自分が追い詰められているときは、Bリヴォルヴァーからの空中連続技のほうが、高威力かつ安定して起き攻めを狙える。

ポイントは、初段(ヒザの部分)の上に相手をのせる感じで当てること。こうするとBリヴォルヴァー後に拾いやすくなるため、Bリヴォルヴァー→R→空中連続技といったパターンが可能となる。段数が増えるので相手の浮きが低くなり、最後のヴォルカニックヴァイパーの追加蹴りが非常に当てやすいのが特徴。

バンディットのヒザ部分を当ててからの連続技が高威力。ヒザに乗せる感じで拾おう。

自分が画面端に追い込まれている状況でぶっきらぼうに投げるを決めたら…

空中バンディット活用術

闇慈の疾やザトーのインヴァイトヘルに対して、低空空中Bリヴォルヴァーから空中連続技を狙うという戦法もある。前述の技を中間距離でキャンセルから出された場合に、低空で空中Bリヴォルヴァーを出すと飛び越えつつヒット。しゃがみHSで拾えば空中連続技を決められるぞ。一点読みで形成逆転を狙おう。

キャンセル疾を一点読みで空中バンディットリヴォルヴァー。空中連続技を狙えるぞ。

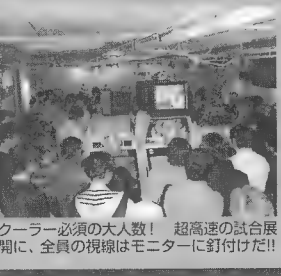
気絶時高威力連続技

ダッシュ{立ちHS→しゃがみHS}Ⓒ▶タイランレイブ(1段目)Ⓡ▶ダッシュ{しゃがみHS㊤▶}×2→しゃがみHSⒿ▶SⒿ▶{S→HS}Ⓒ▶HSヴォルカニックヴァイパー→追加蹴り→➡+HS　(ダメージ282)

タイランレイヴはHSヴォルカニックヴァイパーでも可能。しゃがみHS3連発は引き付けてから最速で行なうこと。

サミーズカップ団体戦 3ON3 開幕戦!!
ビートライブ予選大会リポート!

4月15日、東京・町田のビートライブには、第1回の予選だけあって総勢200名近くが集まり、店内は熱気と喚声に包まれた。試合内容では、戦法的に目新しいものはほとんどなく、完熟期にさしかかっていることが感じられた。足払いフォルトレスキャンセルからの先行入力ダッシュを活用する試合が多く見られ、瞬殺に次ぐ瞬殺で予選、本選ともにスピーディな展開。そんな中、優勝を遂げた3名は、技術、精神力、運の3要素を兼ね備えた強者と言えるだろう。

予選の情報はP51にて!

クーラー必須の大人数! 超高速の試合展開に、全員の視線はモニターに釘付けだ!!

激戦を勝ち抜いた「エスケープR」チーム。左からR-MOON氏、M助氏、幻影人氏だ!

前方ダウン復帰を使おう: これは、とくにソルのバンディットリヴォルヴァーを複数回入れる画面端の連続技に対していえることなのだが、空中連続技をくらったあとは前方ダウン復帰をしないと、ダウン復帰後に再度連続技をくらいやすい。連続技補正が切れるために気絶確定となるので気をつけたい。

Enhanced Struggle Tactics

すべての知識を動員せよ!!

BLOODY ROAR 3

攻略最終回となる今回は、よりマニアックな攻略とキャラの特徴を考慮した攻防をピックアップ。さらに各キャラの性能評価も掲載するぞ！

※コマンドはすべて右向き時のものです。Ⓖはガードボタン、Ⓟはパンチボタン、Ⓚはキックボタン、Ⓑは獣化＆獣化攻撃ボタンを表します。また、線だけの矢印（⇩など）はレバーを軽く入力、塗りつぶしてある矢印（⬇など）はレバーを長く入力することを表します。

失敗時の再入力ポイント

ギリエス入力(失敗)　ギリエス再入力無効時間 12フレーム　再入力受付ポイント

5　10

※表内のデータは編集部独自の調査によるものです
※数値の単位はフレーム（1フレーム＝1/60秒）です
※ギリギリエスケープはギリエスと表記します

タイミングはここだ！

ギリギリエスケープ徹底検証

ギリギリエスケープをするには、どのタイミングで入力すればいいのか？ 失敗したあとはすぐに再入力すればいいのか？ そんな疑問を解消しよう。

受付時間と成功後の状況

ここでは、ギリギリエスケープ（以下、ギリエス）に関する詳細を紹介していこう。

まず、ギリエスが発動するタイミングは、相手の技の攻撃判定が発生する9フレーム前からとなる。ただし例外があり、Ⓟや⇩Ⓚなどのいわゆる小技に対しては、8フレーム前からの場合もある。

ギリエス入力成功後は即座にその動作へ移行（相手の技の状態は関係ない）。そしてギリエス中に打撃技を出せるようになるのは発動から8フレーム後、投げの場合は26フレーム後からとなる。ただ、ギリエスの動作はレバーを⇩⇦⇩⇦のどこかに入れることでキャンセルできるため、これを利用すれば26フレーム以前に投げることも可能だ。

打撃技を出す場合は、そんなに早く入力する必要はないだろう。実際、最速のタイミングでギリエス、さらに最速で打撃技を出すと、ギリエスの対象となった相手の技につぶされることもあったりする。また、26フレーム以前に投げの入力を合わせた場合は、打撃技に化け[illegible]。

ギリエスを受け付けてくれる範囲はそれほど狭くはない。きっちり狙っていこう。

ボタン連打入力禁止のワケ

お次は下の表にある入力失敗時の再入力ポイントについて。見てもらえばわかると思うが、例を挙げて説明しよう。

相手が攻撃判定発生15フレームの技を出し、その技が繰り出されてから3フレーム目で、ギリエスの入力をしてしまったとする。攻撃判定発生15フレームの技に対しては、15−9で6フレーム目以降での入力が、ギリエス成功の条件。つまり、空入力をしてしまったことになる。

その空入力から12フレームの間は、再度ギリエス入力をしても無効。ギリエスの再入力を受け付けてくれるのは13フレーム目以降だ。つまり、例の場合は3＋13で16フレーム目まで再入力を受け付けてくれない。よって、完全にギリエス失敗となるわけだ。

なお、当然ながら空入力が2フレーム目であったのならば、再入力でギリエスを成功させることはできる。

また、再入力無効時間中に再び空入力をした場合は、無効時間の計算がその空入力からとなってしまうことも覚えておこう。

入力失敗後は再入力を受け付けない時間がある。技に対して的確なタイミングで。

下段系の攻撃をギリエスした場合は軽くジャンプする形になる。このとき投げ入力の有効時間後でもまだ空中にいるか、入力すれは即座に着地して技が発動する。
ギリエスをカラ入力したあと、再入力無効時間内に再び入力、そしてその無効時間内に再び……、察しの通り、これを繰り返してしまうと、永遠にギリエスを受け付ける時間はこない。

ここで差をつけろ!! 防御法の使い分け

ライトガードと2種類の方法があるヘビーガード、そしてギリギリエスケープ。多種の防御方法が存在する本作だが、[illegible]で軸となっていくのは、いったいどれなのだろうか。その正解は、相手キャラごとの技特性と戦闘スタイルに隠されている。

キャラ別対応のカギを握る

本作の防御法には、[illegible]ライトガード、[illegible]押しのヘビーガード、投げ抜け[illegible]ヘビーガード投げ抜け）、レバー[illegible]ヘビーガード、ギリギリエスケー[illegible]いくことになる。

その最たる例が、[illegible]による使い分けだ。たとえば、コマンド投げ（＝投げ抜けできない投げ技）を持たないキャラにはヘビーガード投げ抜けを主体にし、コマンド投げを軸とする相手ならその他の防御法を意識する、といった具合だ。そもそも、コマンド投げばかり使う相手には投げ抜けの意味がないのだから、これは[illegible]のことといえる。

相手キャラの持つ技の特性などを考え合わせれば、こちらに細かい指針が見えてくる。ここでは典型例をいくつか挙げ、対応策を探ってみよう。

コマンド投げを主体とするキャラに対しては効果なし。使い分けを心がけておこう。

ヘビーガード投げ抜けは、非常に有効な防御手段のひとつである。しかし……

ヘビーガード投げ抜け命 VS ガドウ

投げ抜け不能の投げ技を持たない相手に対しては、ヘビーガード投げ抜けが基本になる。その典型例となるのが、対ガドウ戦だ。ガドウは、浮かせ技を始めとする強力な中段攻撃と、通常投げを軸とするキャラ。とくに、コンボが狙える人間時の通常投げは、もっとも警戒するべき武器といえる。これらの選択に両対応できるヘビーガード投げ抜けは、もはや必須のテクニックだ。

本来、ヘビーガード[illegible]してくる相手には、下段攻撃を使ってガード[illegible]構図になるはず。しかし、ガドウは有効な下段攻撃に乏しく、それによる脅威はあまりない。[illegible]や⇧ⓅⓀ、伏せ[illegible]よろけを奪う下段攻撃だが、いずれも回復すればくらった側が有利。[illegible]、出の早い技で反撃できる場合すらあるのだ。上段ガードを固めているだけで、ガドウ側は一気に苦しくなるだろう。

投げ抜けを仕込んだヘビーガードをつねに意識しておくことが、ガドウ戦の基本戦術だ。

よろけを奪う下段攻撃もあるが、性能は悪い。よろけ回復し、すぐさま反撃に転じよう。

ガドウ側の対策

ヘビーガード投げ抜けの壁を、いかにして崩すかがポイント。ダメージは小さくても⇩Ⓚなどで地道に体力を奪い、何とか流れを変えていくしかない。また、⇧Ⓚや伏せⒷなどでよろけさせたあと、あえてガードアタックを使ってみるのも悪くない。このあたりは、よろけたときの相手の反応を見て、積極策と慎重策を使い分けたいところだ。

ギリギリエスケープに賭けろ! VS ロン

ロン戦のポイントになるのは、何といっても六合虎輪式を使ったガード不能連係だろう。そのキモとなる部分[illegible]1発目の六合虎輪式中Ⓟ＋Ⓑはガードブレイク技なので、当然ライトガードは無意味だ。

対策は、もちろんギリギリエスケープ。1回避ければその[illegible]レバー前入れ＋[illegible]で避けきれるので、慣れれば難しくない。⇦Ⓚまで避けたら、浮かせ技やコマンド投げなど、できる限りダメージの大きい反撃を叩き込もう。また、六合虎輪式中Ⓟ＋Ⓑをかわしたあと、出の早い技で割り込むことも可能。これなら途中止めやそのほかの連係にも対応でき、汎用性が広がる。ただし、Ⓟ始動の優秀な反撃技を持っているキャラ以外は見返りが少なめだ。自キャラの持つ技も考え、対処法を選択したい。ちなみに、ロンもコマンド投げを持っているので、ヘビーガード投げ抜けは意味がない。

常にギリギリエスケープを意識し、[illegible]すべてかわしたい。

期待値の高い反撃を確実に叩き込むこと。ここのダメージ効率でしっかり元を取ろう。

ロン側の対策

こちらも、コマンド投げが最高の対策になる。六合虎輪式中Ⓟなど、キャンセル可能でかつ六合虎輪式連係に派生できる技からの分岐は、とくに有効だ。キャンセルからガードブレイク技の⇩[illegible]⇨[illegible]↓Ⓖ止め→投げとつなげば、まず反応されることはないだろう。ギリギリエスケープを意識する相手に対し、極めて高い確率で決まるはずだ。

レバーでのガードに注目! VS ユーゴ

コマンド投げからのコンボが痛いユーゴ戦は、まずヘビーガード投げ抜けという選択肢がなくなる。また、[illegible]を組み立てられることから、ギリギリエスケープも効果が薄い。

残る二つのうちで注目したいのは、レバー後ろ入れのヘビーガードだ。ガード硬直中以外は少しずつ後退するこの防御法は、ユーゴの持つ[illegible]連係に対して高い効果を発揮する。[illegible]➡ⓅⓅからの⇧ⓅⓅが、その標的。これらの連係に対してレバー後ろ入れで上段ガードしていると、⇧Ⓟ部分が空振りしてくれるのだ。これでガードを固めつつ反撃のチャンスをうかがっていれば、連係を止められる確率は大きくアップするぞ。ただし、後退スピードの遅いスタンは避けることができず、毒島やガドウ、マーベル、ジェニーは、➡ⓅⓅ⇧ⓅⓅのみ避けられないケースがある。

連係の途中で繰り出される下段攻撃は、ユーゴの武器。くらったときのコンボも痛い。

壁際でなければ、ほとんどのキャラがレバー入れの上段ガードで空振りさせられるぞ。

ユーゴ側の対策

⇧ⓅⓅ系の下段攻撃が封じられても、方針さえ変えればさほど問題はない。コマンド投げをガード崩しの軸に据え、ダメージを与えていけばOKだ。壁際に追い詰めれば、⇧ⓅⓅも十分な効果を発揮する。問題は、この防御法と姿勢の低い技による割り込みを併用された場合。⇨Ⓚなどの下方向に強い技を活用し、相手の狙いをはずしていきたい。

ゲー事典 **ヘビーガード投げ抜け：** Gを押しながらP＋Kを連打し、ヘビーガードと投げ抜けの両方を兼ねるテクニック。本作では、下段投げを含むほとんどの通常投げをひとつのコマンドで抜けられるので、かなり有効だ。投げ抜け不能なのは、ユーゴ、ロン、スタン、マーベルのコマンド投げと、獣人時のシェンロンの通常投げ。ブスジマのコマンド投げはなぜか抜けられる。

各項目の評価基準 評価値は1（弱）～5（強）の5段階

項目	内容
オフェンス能力	全体的な攻撃力（おもに獣人時）
ディフェンス能力	体格や体重による防御力、姿勢の低い技の有無など
爆発力	コンボの威力、一発の狙いやすさなど
反撃能力	コマンド投げの有無、反撃のしやすさ、反撃によるダメージなど
人間時性能	人間時における性能（おもに反撃面）
特殊技性能	コマンド技、ガードアタック、ビーストドライブなどの性能

攻略最終回特別企画！

キャラクター性能評価

[illegible]ライターの[illegible]と偏見でキャラクター評価を敢行。プレイヤーによってさまざまな意見があるので、参考評価として見てほしい。

[illegible]

ウリコ 計19pts.

コンボを狙う[illegible]は[illegible]、大ダメージに[illegible]のが難点。ディフェンスは評価できるが、決定力の不足をカバーするのが[illegible]。

項目	評価	項目	評価
オフェンス能力	3	反撃能力	3
ディフェンス能力	4	人間時性能	3
爆発力	2	特殊技性能	4

アリス 計14pts.

すべてにおいて平均点以下。[illegible]、エアコンボもそこそこ[illegible]コマンド技、ビーストドライブも[illegible]。

項目	評価	項目	評価
オフェンス能力	2	反撃能力	2
ディフェンス能力	3	人間時性能	2
爆発力	3	特殊技性能	2

ユーゴ 計20pts.

攻守ともにバランスがよくコマンド投げもあるところが評価[illegible]。

項目	評価	項目	評価
オフェンス能力	3	反撃能力	4
ディフェンス能力	3	人間時性能	3
爆発力	4	特殊技性能	3

マーベル 計23pts.

エアコンボの破壊力やガードアタックの性能が光る。発売当初から評価が高く、どの評価も平均点以上をつけられる優秀なキャラクター。

項目	評価	項目	評価
オフェンス能力	4	反撃能力	3
ディフェンス能力	3	人間時性能	4
爆発力	5	特殊技性能	4

ガドウ 計18pts.

投げ（[illegible]）が決まったときの[illegible]はトップクラスだが、[illegible]な下段攻撃が[illegible]しないため、[illegible]ことが[illegible]。

項目	評価	項目	評価
オフェンス能力	2	反撃能力	2
ディフェンス能力	3	人間時性能	3
爆発力	5	特殊技性能	3

ロン 計23pts.

コマンド投げからのコンボやガード不能連係があるので、評価はかなり高め。トップクラスのキャラクターであることは間違いない。

項目	評価	項目	評価
オフェンス能力	5	反撃能力	4
ディフェンス能力	3	人間時性能	4
爆発力	4	特殊技性能	3

スタン 計19pts.

コマンド投げやガード不能ビーストドライブは魅力。ただ、自分から攻めるのは苦手で、ディフェンスのうまさが勝敗を左右する。

項目	評価	項目	評価
オフェンス能力	2	反撃能力	3
ディフェンス能力	2	人間時性能	3
爆発力	5	特殊技性能	4

ブスジマ 計15pts.

頼みの綱であるコマンド投げが投げ抜けされてしまうため、決め手に欠ける。伏せ攻撃の性能が高い点が数少ない救いのひとつだ。

項目	評価	項目	評価
オフェンス能力	3	反撃能力	1
ディフェンス能力	3	人間時性能	2
爆発力	3	特殊技性能	3

バクリュウ 計19pts.

[illegible]がヒットしなくなったとはいえ、[illegible]すかな力[illegible]。空中コンボは[illegible]できるものが多く、[illegible]によっては[illegible]。

項目	評価	項目	評価
オフェンス能力	3	反撃能力	3
ディフェンス能力	4	人間時性能	3
爆発力	4	特殊技性能	2

シオン 計15pts.

正統派であるがため、対処されやすいのが決め手のなさにつながっている。人間時にあまりパワーダウンしないのは長所といえるが……

項目	評価	項目	評価
オフェンス能力	2	反撃能力	2
ディフェンス能力	2	人間時性能	4
爆発力	3	特殊技性能	2

シェンロン 計20pts.

ロンと違い、コマンド投げやガード不能連係はないが、攻撃力だけなら負けてない。⇨⇨Ⓟをうまく使いこなせれば勝機は見えてくる。

項目	評価	項目	評価
オフェンス能力	3	反撃能力	3
ディフェンス能力	4	人間時性能	3
爆発力	4	特殊技性能	3

ジェニー 計18pts.

機動力を活かした戦法と、エアコンボの威力が確率されたバランスのいいキャラクター。ただ、リードされると逆転するのが難しい。

項目	評価	項目	評価
オフェンス能力	3	反撃能力	2
ディフェンス能力	3	人間時性能	3
爆発力	4	特殊技性能	3

[illegible]となったアリス。[illegible]が少なかったのが[illegible]

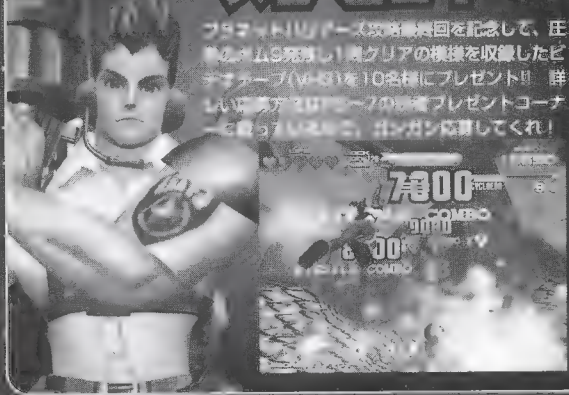
掟破りのガード不能連係など、強たる理由を数多く持つロン。

総評

[illegible]してみると、トップに躍り出たのはロンとマーベルの2人。ロンはコマンド投げからのコンボやガード不能連係の強さが目立ち、マーベルは一発の強さと狙いやすさ、ガードアタックの性能の高さなどが要因として挙がる。
2位グループはユーゴとシェンロン。ユーゴはコマンド投げと連係技でのラッシュ、シェンロンは六合と攻撃力の高さ[illegible]か。次点はウリコ、バクリュウ、スタンがひしめく混戦状態。次いでガドウ、ジェニー、2ポイント離れてシオン、ブスジマ、最後にアリスという結果になった。
この評価は絶対ではないが、一つの目安として考えてもらえれば幸いだ。あとは君たちの手で[illegible]してほしい。

ゲー事典 **キャラ評価補足**：各キャラクターに評価を付ける際、本来は6つの項目だけでは全然足りないのだが、あえて全体の評価として公表させてもらった。あのキャラはこんなに強くない、もっと強いぞ　など、さまざまな意見はあると思うが、それはそれで構わない。むしろまったく同じ評価はありえないのだ。いろんな意見があるからこそ面白いと思いたいよね。

目指せ！2周クリア!!

攻略ビデオをプレゼント!!

プラネットハリアーズ攻略[illegible]回を記念して、[illegible]1周クリアの模様を収録したビデオテープ(VHS)を10名様にプレゼント!! 詳しいことは[illegible]のプレゼントコーナーを[illegible]、ガンガン応募してくれ!

★HYPER SOLDIERS FROM EARTH★

PLANET HARRIERS

2周目クリアを目指すための最難関とも言える、ステージ3〜5の後半面を一挙に攻略！対ボス戦に関しては、耐久力が上がっているものの、ほぼ1周目と同じパターンが通用する。そちらは1周目攻略記事を参考に!!

※本攻略記事は、難易度設定がノーマルであることを前提に進めています。

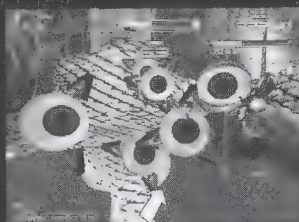
Text：RED&伊勢猫

1周目と比べてケタ違いに高いアイテムのお値段。ライフ回復も高い

ボーナスゲームとなる2周目をプレイするうえで、最大の障害となるのは……、スターショップで販売されている各種アイテム価格の高騰。このため、2周目はハートケース&ロックオンフューエルなど最低限のアイテムと、ツインショット&レーザーといった強化パーツだけを買いそろえていくのが基本方針となる。しかし、これだけで2周目クリアを目指すのは至難の技……。具体的な後半のステージ攻略へと入る前に、まずは計画的な買い物と、クリアへのカギを握っているビッグボム配分について考えていこう。

2周目クリアの必須事項！ アイテムとボムの配分

ぼったくり店と化したスターショップを最小限に活用して、必要経費をいかに切り詰めるかが勝負の決め手（？）。とにかく節約しよう！

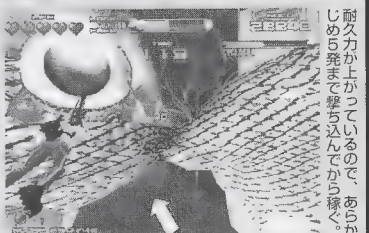
優先順位と生存確率のUP

目標金額はステージ2をクリアした時点で40000ゴールド。ステージ道中でも頑張れ!!

最優先はライフセーバー。残りゴールドでライフ>ハートケース>フューエルの順に購入。

2周目のショップにおける基本的な方針は、生存に直結するハートケース&ロックオンフューエル、ライフ回復以外のアイテムをできるだけ買わないこと。これ以外に購入していいのは……、ビッグボム1発とツインショット&レーザー、そしてステージ3終了時のショップで販売されているライフセーバーだけ。実際、ステージ2クリア時に36000ゴールドがクリアを目指すうえでの最低ライン。これを割り込んでしまうと、ステージ3終了時のショップから回復も満足にできなくなってしまう。

こうならないためにも、しっかり稼げるポイントでゴールドを稼ぎたいが……、実はロックオンフューエルを無理に買わなくてもOK。ステージ4以降では「同じ敵を2回ロックできる」といった特性を活かして稼ぐので、プレイに支障は出ないのだ。

サイクローバ稼ぎ捕捉

ライフセーバーを購入するために必要な、ステージ2ボス戦での稼ぎ。1周目と同じく第3形態のスモールアイで稼いでいくが……、耐久力の違いと残りタイムに要注意！ 40秒を目安に最終形態へ移行させよう。

耐久力が上がっているので、あらかじめ5発まで撃ち込んでから稼ぐ。

ビッグボムで安全を買う

多少のダメージは無視！ ここでしっかりとゴールドを稼ぐことがクリアへの第一歩だ!!

GFOはロックオンミサイルだけだと撃ち負ける。突進の回避は左右ではなく下方向へ。

まず最初に覚えておきたいのが、全ステージを通して回収可能なビッグボムの数と使用ポイント。実はコレ、2周目をクリアしていくための最重要課題で、ステージ4とステージ5を確実に抜けていくためには、最低でも8発のビッグボムが必要になってくる（詳しい使用ポイントについては、ステージ攻略ページを参照）。

実際、ショップで購入しないで手に入れられるビッグボムの数は、初期装備の2発に加えて、ステージ1〜5道中で7発の合計9発。とりあえずは1発分の余裕があるとも言えるが……、あくまでも8発というのは理論上の話。安全&確実性を考えるのなら、全部で10発のビッグボムは確保しておきたい。当然、どこかのショップで1発だけビッグボムを購入していくが、ハッキリ言って最初のショップ以外での購入は必ず破産するので注意！ 逆にステージ1道中のショップでさえあれば、3000ゴールドと格安（それでも高いが……）で貴重なビッグボムを購入することが可能だ。

さて、そのためにも重要になってくるのが、ショップ直前のバードマン地帯。ここでしっかりフルロックでゴールドを稼いでおき、ショップに入った時点で10000ゴールドは所持しておきたい。また、ショップ後のGFO地帯は、多少のダメージは覚悟してビッグボムなしで抜けていこう。

ビッグボム配分一覧表

ステージ数	使用	補充	残数
STAGE 1	0	2	4
STAGE 2	0	3	7
STAGE 3	0	1	8
STAGE 4	5	1	4
STAGE 5	5	1+α	0+α

各ステージで入手するビッグボム数と、その使用回数の配分を一覧表記。次ページからのステージ攻略は、これを元にしている。

フューエルを捨て、バリアを買う！ 本文中でも触れたが、ステージ4以降はフューエルの最大値が低くても、ほとんどプレイに影響は出ない。したがって、ゴールドに余裕がある状態でステージ3クリア後からフューエルを無視していけば、ステージ5道中のショップでバリアを買うことも可能。ただし、そのためにはステージ4ボスでの稼ぎが必須条件となる。

STAGE 2-3 LAVAA

ステージ概要

ヴァイパー、タルタウーゴ、タルタルーガといった体当たり攻撃キャラが出現し、さらに厳しさを増すステージ3。まずは、これら体当たりキャラへの対処法を確立するのが重要だ。それ以外の敵についても、2周目独特の対処法が必要だが、極端に難度の高い敵はいない。後半ステージに備え、被弾による出費を抑えつつゴールドを稼いでいこう。

体当たりキャラがライバル！

いよいよ難度が上がってくるステージ3。まずは、ヴァイパー、タルタウーゴ&タルタルーガといった体当たり攻撃キャラの対処法をマスターすることが重要だ。これらの攻撃をノーダメージでしのげれば、ステージ3をクリアすることは決して難しくない。タルタウーゴ&タルタルーガ対策として、中盤のスターショップで売っているツインショットが必要なので、必ず買うようにすること。ここでゴールドが足りないようなら、ここまでのゴールド稼ぎ、特にステージ2ボス・サイクロトパ戦での稼ぎに問題があると考えたほうがいいだろう。

ボス戦に関しては、護衛のザコ「ラピトス」の消費フューエルが30になっているのが大きな違い（1周目は15）。6体でフルロックオンになってしまうため、第1形態で100Gを稼げないのが痛い（ちなみに、ラピトスは2周目もミサイル1発で破壊可能）。攻略的には1周目と同じで問題ないが、タイムに余裕がないという点には注意しよう。

2周目はステージ3中盤のスターショップでツインショットを買うこと！

ボス戦は1周目よりゴールドが稼げなくなっている。倒すだけなら問題なし。

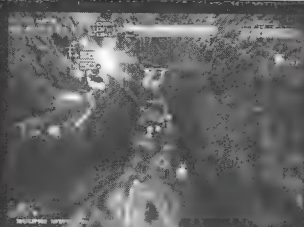
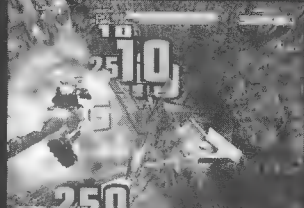
キングバード地帯

キングバードに関しては、無理に撃墜することは考えずに、回避を重視したほうがいい。1回だけミサイルを当ててゴールドを出させたあとは、飛来する編隊や弾を避けることに専念しよう。キングバードは、自キャラを狙って体当たりしてくるわけではないので、大きく避ければ大丈夫だ。回避のしやすさを考えると、トンネル状の地形内を通るより、地形上空を飛行するコース取りにするのがいい。ヴァイパー編隊が終わったら、地形の上に移動しておこう。

ライフアイテムを回収する場合は、直前の編隊をやり過ごしたあとに、地形の横から回りこんでトンネル内部に入り、アイテムボックスを撃つようにする。ライフアイテムを回収後は、すぐにトンネルから出て上空へ逃げるようにすれば、その後の編隊も問題なくやり過ごすことができる。

トンネル状の地形内部には入らず、上空で対処するようにすること。

ライフを回収したら、すぐにトンネルから上空へ脱出しよう。

ヴァイパー地帯

まずはミサイルを一回撃ち込んでおく。ここでもたつかないように。

ミサイルを撃ちこんだあと、接近してくるヴァイパー編隊をバルカンガンで撃墜。

まず問題になるのが、体当たりキャラその1のヴァイパー。1セット3体をロックオンしたらすぐにミサイルを発射し、突っ込んでくるところをバルカンガン（＋ミサイルボタン連打）で撃ち落していく。目の前まで3体のヴァイパーが迫ってくるので、慣れないうちはヒヤヒヤものだが、怖がって中途半端に逃げようとするとかえって危険だ。逃げ腰にならず、覚悟を決めて撃墜していくこと。バルカンガンを撃つときは1体ずつ狙い撃ちするのではなく、自キャラを上下に振って、接近してくる3体のヴァイパーに対して均等に当てるようにばら撒いていくといいだろう。

このエリアの途中にある70ゴールド入りのボックス9個は、無理に回収しようとすると危険。慣れないうちは無視して、ヴァイパーへの対処に専念したほうがいい。

タルタウーゴ&タルタルーガ地帯

タルタウーゴ（分裂前の大ガメ）は、バルカンガン撃ちっぱなし＋ミサイル1発で、体当たりされる前に破壊することが可能。ただし、ロックオンが遅れると危険なので、タルタウーゴの出現位置はなるべく正確に覚えておき、出現直前から照準を合わせておくようにしたい。もちろん、ミサイルはボタン連打で素早く発射すること。

分裂後のタルタルーガも、バルカンガン撃ちっぱなし＋ミサイルボタン連打でギリギリ撃ち切ることが可能。この際、タルタルーガはすべてが自キャラを正確に狙ってくるわけではないので、下手に動かずに攻撃に徹したほうが安全だ。

タルタウーゴ、タルタルーガともに、ステージ3中盤のスターショップで売っている「ツインショット」を買ってこないと、まずノーダメージでは抜けられないので注意。

タルタウーゴは出現と同時にミサイルを撃ちこみ、バルカンガン併用で瞬殺する。

タルタルーガはバルカンガン撃ちっぱなし＋ミサイルボタン連打で強引に撃ち切る。

ドグ地帯

ドグ地帯もキングバード地帯と同様、トンネル状の地形内部には入らず、上空を進んでいくパターンをオススメしたい。ドグはトンネル内部を進んだ場合と上空を進んだ場合とでは、編隊の構成数やフォーメーションが異なり、上空を進んだ場合のほうが比較的安全にゴールドを稼げるからだ。

出現したドグ1セットをフルロックオンしてミサイルを当て、2回目＋次のセットでさらにフルロックオン……という手順で攻撃していけば、100ゴールドを出すことが可能になる。ドグは1回しか弾を撃ってこず、上空を進めば体当たりの危険性も低いので、なるべくゴールドを稼いでおきたいところ。きちんとフルロックオンして撃墜、出たゴールドは可能な限り回収していこう。もちろん、無理しすぎてダメージをくらっては、元も子もないのだが

ドグは比較的楽に対処できる敵なので、なるべくフルロックオンしていきたい。

100Gがかなり稼げる。2周目だからこそ、稼げる場所ではしっかり稼いでおく。

ゲー事典 **ヴァイパー補足**：かなりの強敵となるヴァイパーだが、特に1セット目には十分注意したい。2周目では直前の敵、アイリス（ピラミッドのような敵）の処理がどうしても遅れるので、そのままヴァイパーの1セット目への対応が遅れることになりがちだからだ。敵の出現座標をなるべく正確に覚えて、素早く対処することを心がけるしかない。

STAGE 2-4 CAVERN

ステージ概要

ライフセーバーを購入して、一息つきたいところではあるが……、気を抜くと速攻で"お世話になる"可能性も秘めた2周目のステージ4。1周目でもただでさえ難所の多かったこのステージだが、2周目限定の難所も増えた厳しさ。とはいえ、それぞれにきちんとした回避手段は用意されているので、思ったほどは苦労しないハズだ。

稼げるときにしっかり稼ぐ！

スピンにクロー、メテオール、ガズルなど、突進系の敵キャラクターが目白押しのステージ4。できることなら常にバルカンガンを撃ちっぱなしで先へと進んでいきたいところだが……、ポイントさえしっかりと押さえれば、かなりのゴールドを稼げる。

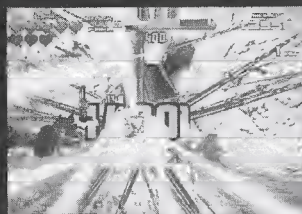
まず、ステージ開幕のキャノン地帯は、弾数は増えても基本は同じ。進行方向へ弾を撃つだけなので、急な移動でなければ弾には当たらない。

水中のロゼッテ地帯については、1回目のロックオンミサイルを発射したら、2回目のロックをかけた状態で次の編隊を待つこと。こうしておけば、2編隊分のロゼッテを一気にロックオン(1編隊目は1回ミサイルを当てているので、フューエル消費が少なくて済む)できるので、ゴールドの金額が上がっていく。

逆に無理な稼ぎができないのは、1周目で大量のゴールドを稼げたホエーラー地帯。フルロックにこだわらず、こまめにミサイルを発射しながらバルカンも撃っていこう。

ロゼッテはロックオンミサイルを1発撃ち込んで泳がせておくのがポイント。

スピンを撃ちきれないと思ったら……ローリングで左右へ回避していこう。

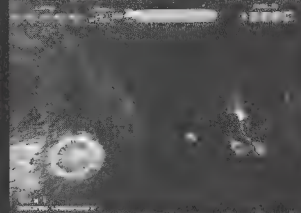
クロー～メテオール地帯

ロックオンミサイルを発射したら、即ビッグボム！ 残りライフと相談してボムの節約も可能。

バリアの入ったアイテムボックスを破壊したら、無敵になるまでミサイル連打＋バルカンが基本。

2周目のステージ4で最大の難関ともいえるクロー地帯。1周目の場合はフルロックでギリギリ破壊可能なタイミングで体当たりを仕掛けてきたが、当然のごとく1発のロックオンミサイルでは破壊不能。一応はミサイルボタンの連打に加え、ツインショットでクロー本体を順番通りに狙っていけば、ノーダメージでも抜けられなくはないが……、出現位置がランダムなため、5回中に1回の成功でも難しい。ライフが2個以上減っていないならチャレンジしてみる価値はあるが、確実かつ現実的な方法としては、ここまでため込んできたビッグボム×5発を使っていくパターンだろう。

また、メテオール地帯の開幕でも必ずツインショットを撃っておくこと。間違ってもバリアを回収する前に体当たりをくらって、余計なダメージを増やさないように。

エメラルダ地帯

アイテムボックスを破壊したら、素早く天井へ移動。あとはタイミングよく左から右に切り返す。

自機が壁に引きずられる感じになったら準備して……、視界が開けるタイミングで下→上移動。

耐久力が上がっているため、1周目と同じやり方がまったく通用しないエメラルダ地帯。とはいえ、回避だけを考えたルートをパターン化して通っていくことで、ノーボム＆ノーダメージで抜けていける。

具体的には、ライフ回復とアイテムボックス×2を撃ったら、素早く自機を洞窟の天井付近まで移動。自機の動きに合わせて、最初のエメラルダが2WAY弾を撃ってくるので、タイミングを合わせて左上にこれを回避。しばらくすると、2番目のエメラルダが同じように自機を狙った軌道で弾を撃ってくるので、今度は右上へと移動するだけ。あとは位置をキープしていくだけで、以後の攻撃をすべて回避していくことが可能だ。まれに壁が左に膨らんだ場所で弾をくらうこともあるが、このポイントで1回だけ自機を下へと移動させれば問題ない。

対スターイーター戦

対スターイーター戦でもっとも注意したいのは、第1形態の耐久力。ほかのステージボスが軒並み固くなっているのに対して、触手1本がミサイル1発で壊れる(つまり耐久力が逆に下がっている)ため、1回の誤射ですべての触手が復活してしまう。

とはいえ、ここまで来れたプレイヤーであれば、このルールでも十分に倒せるハズ。注意するべき攻撃パターンに変化はないので、紫→青触手・水→緑触手を連続で壊していけば問題ない。逆に触手が2本になった段階で、ワザと赤触手を撃っていけば……、ゴールドを稼ぐことが可能。ステージ5道中のショップでバリアを購入するためにも、1回はワザと間違えて触手を壊すように。ただし、第2形態は耐久力が上がっているため、あまり欲張るとタイムオーバーになることもある。十分注意しよう。

青、緑触手の攻撃を完璧に回避するのは難しいので、その前の触手と1セットで破壊していく。

第2形態は反則的な固さ。クロー地帯でボムを1発ケチっておけば、ここで使用できるが……。

テトラ～ガズル地帯

ボス前にあるレーザータイプのテトラ地帯は、1周目と同じ要領で正面から撃ち落としにいくと……、ノーダメージで抜けるのが非常に困難。しかし、ここでもエメラルダ地帯と同じく、テトラのレーザーに当たらないルートといったものが存在している。具体的なライン取りは、最後のリボルブ編隊が撃つ弾を左右いずれかの方向へ避けたら、そのままローリングを繰り返して洞窟の壁際まで移動していくというもの。この位置ならレーザーに当たらないうえに、サイトだけを動かしてテトラをロックオンしていくこともできる。

テトラ地帯を抜けたあとのガズルは、1周目でロックオンしきれなかった場合と同じで、回避に専念するのがベター。理想を言えば、2機は体当たりしてくる前にミサイル＋バルカンガンで破壊しておきたい。

左右の壁際は安全地帯。ただし、ボス前のライフボックスの位置が微妙にずれるので要注意！

ガズルは誘導ミサイルを避ける要領で大きな円を描くように回避していく。運が悪いと……？

ステージ5のために稼ぐ！ ステージ4クリア後のショップでは、ライフ回復が2000G。レーザーの購入を考えれば、ボス撃破時に42000G以上は欲しいところ。ちなみにステージ4クリア後のショップでの優先順位は、レーザー>ライフ回復>ハートケース>フューエル。ステージ5道中ショップは、ライフ回復>バリア>ハートケース>フューエルとなるぞ。

ステージ概要

性質が大幅に変わった「氷塊」と、ノーボムでの回避が不可能な「ダブルキャリバー」により、地獄のような高難度となる2周目最終面。中ボスのG-ARM以降の展開は1周目とほぼ同じなので、大幅なパターン変更が必要となる中盤のショップ～巨大戦艦のエリアまでが勝負となる。レーザーはボス戦に備えて、是非購入しておきたい。

氷塊に注意！

1周目との大きな違いは、氷塊が自キャラを狙ってホーミングしてくること。これによって、氷塊が出現するエリアは1周目とまったく異なる攻略が必要になってくる。

ステージ序盤で注意したいのは、スタート直後のデビルウォールと、高速スクロール地帯のスティンガー。デビルウォールはスティックを上へ入れっぱなしにして下に逃げるパターンが手堅い。スティンガーは無理にロックオンは狙わず、安全なライン（本誌4月号参照）で静止し、正面から突っ込んでくる1機だけを確実に撃ち落とすように。

中ボスのG-ARMはタイム的にやや厳しいものの、効率良くロックオンしていけば、時間内にノーボムで撃破可能。

中ボス以降の敵、ガル（回転レーザー）とバル（リングレーザー）については、本誌4月号で紹介した回避方法がそのまま適用する。1周目のこの場面をノーボムで越せるプレイヤーならば、特に問題はないだろう。

ステージボス・デッドリスも、大きな変更点はない。

デビルウォール地帯は、下に逃げてしまえばOK。

ガルの回転レーザーのNEWパターン。詳しくは欄外のゲー辞典参照。

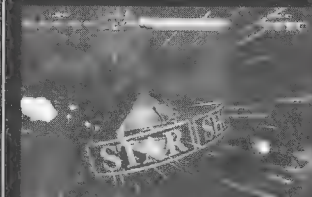
サテライト地帯

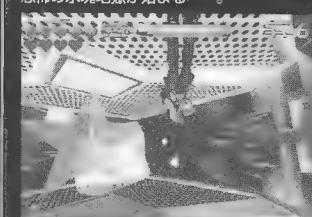
サテライト地帯でもホーミングしてくる氷塊がネックとなり、本誌4月号で紹介した1周目用の逃げパターンは通用しない。

2周目のこの場面は、画面左端に自キャラを押し付けてサテライト群をスクロールアウトさせつつ、上下にローリングを繰り返して氷塊を避けるパターンがオススメだ。スティック操作としては、左上→左下～とローリングの入力を繰り返すことになる。当然、サテライトは一切相手にせず、回避に専念すること。

氷塊を見てからローリングで避けるのではなく、機械的に一定のタイミングで上下にローリングで移動する、というのがポイント。見てから避けようとすると逆に上手くいかないだろう。上記のパターンが上手くハマれば、氷塊が勝手にあさっての方向に飛んでいくような状態になるハズ。

サテライト地帯に突入したら、すぐに画面左端に自キャラを押し付けて

ホーミング氷塊を回避するために、上下にローリング移動を繰り返す。

スターショップ周辺

スターショップが見えても安心してはダメ！恐怖の氷塊地獄が始まる……。

氷塊を避けながら、スターショップに飛び込む！　ショップを出た直後にも注意。

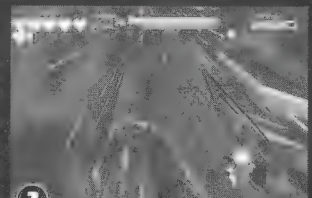
背景が高速スクロールするスティンガー～ミサイバー地帯を抜けると、最後のスターショップが接近してくる。ショップに入る直前から氷塊が出現し始めるので、うまく避けながらショップに入らなければならないのだが、これがなかなか難しい。スティンガー～ミサイバー地帯でダメージをくらっていると、この氷塊でトドメを刺されてしまうことも珍しくないほど危険だ。

氷塊は基本的に、画面外周沿いを大きく移動していれば避けることができる。ショップが目前に接近してくるまでは画面外周沿いを移動して氷塊を避け、目前まで来たところで横から飛び込むように入ろう。

買い物を済ませ、ショップから出た直後も油断は禁物！　いきなり氷塊に激突する可能性もあるので、すぐに回避行動に移るように（それでもダメな場合すらあるが）。

マークスマン～バードマン地帯

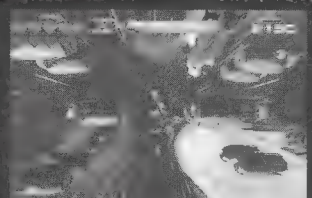
マークスマンに関しては下手に手を出さず、ひたすら下に逃げてやり過ごすのが安全。ただし、飛行コースが悪いと巨大戦艦の船体に阻まれて下へ逃げることができなくなってしまう。ダブルキャリバー地帯でボム使用中に、巨大戦艦に対して右の写真①のような位置まで移動しておくこと。この位置からひたすら下方向に逃げて、巨大戦艦の甲板上のアイテムボックスが配置されているラインまで移動していくといい。

バードマン地帯は氷塊との混合攻撃になってしまうが、破壊しなくても体当たりして来ないため、それほど難しくはない。右の写真②のように、画面外周をローリングで大きく移動しながら氷塊を避けていれば、バードマンからの攻撃もまとめて避けることが可能だ。もちろん、バードマンには手を出さず、回避行動に専念したほうが安全。

ダブルキャリバーと交戦中に、この辺りの位置まで移動しておき、ひたすら下に逃げる。

矢印のように、大きくローリングで移動していれば氷塊も敵弾も避けることができる。

ダブルキャリバー地帯

1周目ではボーナスキャラ同然だったダブルキャリバーだが、2周目では最強の敵と化している。この敵は弾を撃ったあとに突進して来るのだが、現時点ではビッグボムを使用せずにこの突進を回避する方法は発見されていない。……というわけで、本稿では2-5のダブルキャリバーに対しては、ビッグボムを使用していく方針を推奨する。P99を参考に、2-4のクロー×5セットと2-5のダブルキャリバー×5セットに対して、ビッグボムを8～10発使えるようなボム配分で2周目を進めるようにしよう。

また、前述の2周目用サテライト逃げパターンを実行すると、コースが大幅に左に逸れてしまい、この後のマークスマン地帯の展開が悪くなる。ダブルキャリバーでビッグボムを使用中に、右上方向にローリングを連発して、コースを修正しておくこと。

ノーボムでの対処が不可能と思われるダブルキャリバー。最強の敵だ。

ビッグボムを使いつつ、右上方向にローリングしてコースを修正しておくこと。

ゲー事典　**カルの回転レーザーの避け方改良版**：カルの回転レーザーは、右下に引きつけてから左上→左下とローリングで移動して避けるパターンがオススメ。左下に着いたら、次のレーザーをひきつけてから右上→右下とローリング移動して避ける。以下同様に繰り返しだ。このパターンのほうが、後半のラッシュを避けやすい。

Enhanced Struggle Tactics

ラストスパート！ 真の最終ボスまで突っ走れ！

2周目の後半ステージは難所揃い。一歩ずつ進んでいこう。

Dragon Blaze™

ドラグンブレイズ

Text：善之字元帥＆RED

2周目攻略の予備知識

●**撃ち返し弾**：2周目では敵を破壊すると、爆風の中から弾が発生する現象が起こる。俗に「撃ち返し弾」と呼ばれるもので、十分な注意が必要だ。地上の敵は撃ち返してこないものがほとんど、ということも覚えておこう。

●**三日月弾**：撃ち返し弾と並ぶ、2周目独特の攻撃が「三日月弾」。ボス戦で出現する弾で、自キャラ本体ではなく、ドラゴンを狙って撃ってくる性質がある。この攻撃がくる場面では、ドラゴンを分離しておくと楽になる場合が多いことを覚えておこう。

※本記事においては、理解しやすさを優先し、「スーパーマジック」を「溜め撃ち」、「マジックボム」を「ボム」と表記しています。ご了承下さい。

完全クリアのキーポイント！

2周目のボム配分を考える

キミのパターンは十分にボムを残せているか？ 2周クリアに必要なボムのボーダーラインについて考えてみよう。

2-5突入時のボムに注目

今回攻略する2周目の後半ステージでは、ボス級の敵が非常に強いため、これまでにためこんだボムを消費しながら進んでいくことになる。つまりここから先は、ボムが尽きるのが先か、クリアまでたどりつくのが先か、という「資源節約レース」なのだ。

そこで、まずは右の表を見てみよう。これは、現在2周目の中盤あたりに挑戦している人を対象としたボムの使用プランで、注目してほしいのが5面以降に必要となるボムの数。獲得数と消費数を差し引きで考えるとマイナス4発、すなわち2周クリアのためには、**5面突入時に4発以上（残機含む）のボムを持っていることがボーダーライン**になる、ということだ。

そして、5面突入時のボム残弾数を左右するのは、やはり2周目前半のランダム面。一応、前号までの攻略では、砂漠ステージのボスで1発を消費するのみ、ということになってはいるが、現実問題として難しいと感じる人も多いのではないだろうか。

そこで提案したいのが、海ステージのボス1次形態で2発、ジャングルステージのボス2次形態で1発のボムを使用するプラン。これならばやっかいなボスを安全に越せるようになるため、2-5突入時に挑戦権（＝ボム4発保持）を獲得できる確率は格段に上がる。

また、ボム確定ポイントというほど難しくはないが、危ないときにいつでもボムを押せるように準備しておきたい場所もある。特に、空ステージのボス1次形態や、ジャングルステージの中ボス（巨大キノコ）は、規定のタイミングで倒せないとミスが発生しやすい場所の典型である。躊躇せずボムを押すクセをつけていこう。

苦戦必至!! 2周目前半ステージはココでボムを押せ!!

砂漠

最先端のスコアラーでもない限りノーボム破壊は無理。ボム＆ドラゴンシュートで倒そう。

海

1次形態最初の攻撃がキツいのでボム使用。ボスを破壊するタイミングを調整すること。

ジャングル

弾避けのパターン化はかなり手間がかかる。まずはボム＆ドラゴンシュートで倒すべし。

編集部オススメのボムプラン

	出現数	消費予定ボム数			数増減
		道中	ボス1次	ボス2次	
砂漠ステージ	1	0	0	1	±0
海ステージ	1	0	2(※1)	0	−1
空ステージ	1	0	1	0	±0
ジャングルステージ	1	1	0	1(※2)	−1
小計					−2
神殿ステージ	2	0	1	1	±0
冥界ステージ	2	2(※3)	1	1	−2
最終ステージ	2	1	1次：1／2次：1(※4)／3次：1		−2
合計					−6

※1：倒すだけなら1発でも可能だが、破壊のタイミングを合わせるために2発使うといい。
※2：ソニアは1発だと少々厳しいことも。
※3：中ボスでそれぞれ1発ずつ使用予定だが、イアンとクエイドは道中のザコを処理しにくいので、さらに追加でボムを使用することも。
※4：ここもソニアは1発だと厳しい。

中ボス・ボーンチャイルド

ここまでの説明で、2周クリアにはボムの残数が非常に重要であることは理解していただけたと思うが、実はそれと同じくらい重要なのが、1周クリア時の状態である。人間なら誰しも、うまくなってくると欲が出て、スコアを稼ぎながらプレイしたくなるもの。しかし、稼ぎを意識しすぎてミスが多発し、2周目突入時に残機ゼロ……では本末転倒だ。

1周目で特にミスしやすいステージは、意外にもランダム面後半の3～4面。1～2面とは明らかにパターンが変化するので、稼ぎに固執するとヤケドしやすい。「絶対にノーミスノーボム！」などと考えず、危なくなったらきちんとボムを押していくこと。4面クリア時にボムが3発しかなくても、その後をきちんと抜ければ、1周クリア時にはボムは9発まで回復するのだから、目先の欲にとらわれないプレイを心がけよう。

10倍楽しくギャラリーするには？

「自分ではドラブレをプレイしないけど、行きつけの店にはけっこう上手い人がいるんだよね～」という人は、常にそのプレイヤーのボム残数に注目すると、ギャラリーしていてかなり楽しくなるぞ。具体的には、2周目の4面もしくは5面をクリア時にボムが4発以上、6面クリア時に2発以上のボムが残っていれば、そのプレイで2周クリアを見られる可能性が高い。逆にボムが少なければ、プレイヤーはどこかで危険な弾避けに挑戦しなければならない……ということなので、その勝負どころを見るのも楽しいハズ。キミは事情通のギャラリーになれるかな？

ゲー事典 **微妙なライン**：2-5突入時に、残機が1機で手持ちボムが2発という状況は、クリア可能かどうか非常に微妙なラインである。なぜなら、本誌で紹介するパターンだと、どこかでミスすることが確定のため、復活に手間取れば追加でボムを使わされる可能性が非常に高いのだ。残機が1機の場合は、ボム3発がボーダーラインと考えたほうがいいだろう。

ザコの撃ち返しに注意!

2周目5面 祭壇ステージ Altar アルター

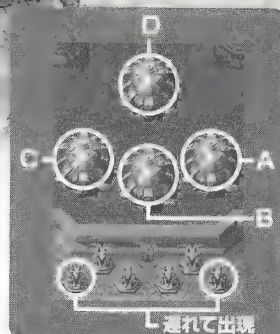
1周目とほぼ同じパターンが流用できる場所も多いが、ボーンブレイドの撃ち返し弾には十分な注意が必要だ。

道中1 ドラゴンタートル×4体

基本的なパターンは1周目と変わらない。まずは、スタート直後の無敵時間中に、手前のガーゴイル(台座に乗った悪魔像)×4体を素早く全滅させよう。追加で出現する2体は弾を撃ってこないので、無視してOKだ。

ドラゴンタートル(大ガメ)は、AとBをドラゴンシュート1発でまとめ撃ちし、さらにC→Dと順番にドラゴンシュートで破壊する。

ファイアのハッチも、1周目と同じように、ドラゴンを分離・設置して片側を撃たせるパターンで対処しよう。

D
C
A
B
遅れて出現

道中2 中ボス・大聖杯アケロン

中ボスは、クエイドは合体溜め撃ち＋ショット撃ち込み、ほかの3キャラは分離溜め撃ち＋ショット撃ち込みで速攻破壊する。全キャラ共通で注意が必要なのはファイアのハッチのすぐ後ろから、左→右と時間差で出現するガーゴイル×2体。ここは、右のガーゴイルを撃ってから中ボスに溜め撃ちを使おうとすると、どうしても対応が遅れがちだ。右のガーゴイルは、中ボス破壊後に撃ちにいこう。

中ボスからの全方向弾は、左から右に移動しながら避けると見切りやすくなる。

分離溜め撃ちで素早く破壊せよ。全方向弾は、右に動いて避けると楽。

道中3 ファイアのハッチ周辺

中ボスを破壊直後、残っているガーゴイルにドラゴンシュートを撃ち込み、そのままドラゴンを設置。ファイアのハッチに備える。ファイアのハッチは設置したドラゴンと自キャラ本体で左右分担して撃っていくことになる。自キャラで撃つほうは、ある程度接近して効率よく撃ち込まないと、破壊が遅れて危険なので注意。ゲージが許すなら、分離溜め撃ちを使うとかなり楽になる(特にソニア)。

ドラゴンタートル×2体は、右→左の順にドラゴンシュートで破壊していく。ソニア、ロブに関しては、どうしても左のドラゴンタートルに弾を撃たれてしまうが、これは仕方がない。ドラゴンタートルを最速で処理していれば、十分避け切れる程度の弾しかこないはずだ。

ソニアの場合、ここでゲージがあるなら分離溜め撃ちを使うと一気に楽になる。

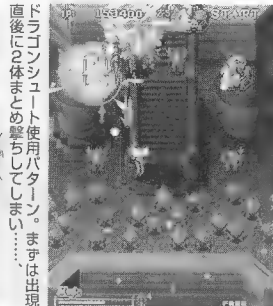
ソニア、ロブは左のドラゴンタートルに弾を撃たれてしまう。落ち着いて避けよう。

道中4 マジシャン地帯

マジシャンは4ウェイの撃ち返し弾を撃ってくるのだが、基本的には1周目とほぼ同じパターンが通用する。

クエイド、イアンの場合は、接近してドラゴンシュートで破壊していくパターンがオススメ。マジシャンが出現した瞬間にドラゴンシュートで2体まとめて(1編隊目は1体)破壊、残る2体は撃ってくる白弾を避けつつ接近し、ドラゴンシュート1発でまとめ撃ちしよう。

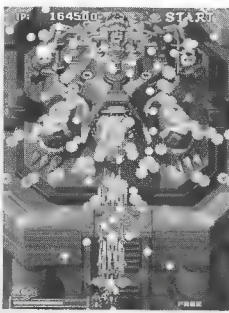
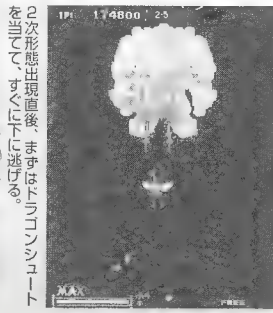
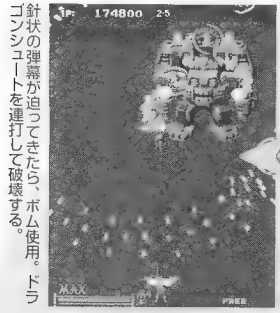
ソニアの場合はサブショットのレーザーが強いため、画面下からショットで撃っていくだけでOK。2体ずつきっちり破壊していこう。

ロブの場合は、ドラゴンを置きっぱなしにして、マジシャン編隊の出現に合わせて分離溜め撃ちを使っていけば、まったく問題ない。

ドラゴンシュート使用パターン。まずは出現直後に2体まとめ撃ちしてしまい……

残った2体も、白弾を撃たせてから接近してドラゴンシュートでまとめ撃ち。

ボス ゴルガゴンガ&ワキワキ

1次形態は、ドラゴンシュートを撃ち込みつつ、白弾の攻撃が始まったらボムを使用。さらにドラゴンシュート連打で破壊する。

2次形態は、出現直後にドラゴンシュートを当てつつ下に下がり、C字型の針状弾幕が迫ってきたらボムを使用。さらにドラゴンシュート連打で破壊する。ソニアの場合、ボム使用後にドラゴンシュートを3回撃ち、さらに分離溜め撃ちを使うと確実だ。

1次形態は、この白弾が迫ってきたら、すぐにボムを使ってドラゴンシュート連打。

2次形態出現直後、まずはドラゴンシュートを当てて、すぐに下に逃げる。

針状の弾幕が迫ってきたら、ボム使用。ドラゴンシュートを連打して破壊する。

中ボス補足：中ボスは、ノーボムパターンを紹介したわけだが、キャラによってはかなりきついのも事実。ガーゴイルの処理が遅れて、その後のファイアのハッチの処理が遅れるケースもありがちだ。ボムに余裕がある場合は、中ボス～ファイアのハッチ周辺でパターンの実行が遅れたりしたら、無理せず使ってしまうのがいいだろう。

道中のザコをどう処理するかが最大の課題。攻撃範囲の狭いクエイドとイアンは苦戦必至か?

道中1 ゴースト＋ウィザード地帯

ここに限らず、ステージ全般に言えることだが、ゴースト（緑ザコ）になるべく弾を撃たせず、速攻破壊するのが基本。大きく左右に動きながらショットで撃とう。

また、左右から全部で6体出てくるウィザード（魔導士）もかなりの強敵。特に、スピードの遅いソニアの場合、ドラゴンシュートで1体ずつ倒していると対応が遅れるので、ショットで倒すパターンを作ること（ロブは分離溜め撃ちを使えば問題ない）。ウィザード6体を倒したら、次に備えて画面やや左寄りに移動しておこう。

ここでボムを使っているようではお話にならない。うまくウィザードを各個撃破しよう。

道中2 中ボス・ボーンチャイルド

ボムを使い、中ボス本体にドラゴンシュートを2回撃ち込んで倒すのがオススメ。周囲の「骨」は完全に無視してもいいだろう。

ノーボムにチャレンジする場合は、まずは骨の1本をドラゴンシュートで破壊し、あとは精密な弾避けをしながらショットで撃ち込む……という手順になる。一見、弾幕がゴチャゴチャして見切りにくいが、骨から飛んでくる高速弾が正確に自機を狙っている（＝動いていれば当たらない）ことさえ覚えておけば、パターン化もなんとか可能なレベルだ。

どうしてもスコアを稼ぎたいのでなければ、ここはボム&ドラゴンシュートで倒すべき。

道中3 ゴースト＋デスナイト地帯

デスナイト（墓石の上に出現するザコ）が出現する前に、画面中のゴーストをきちんと片づけることができるかどうかが焦点。少しでも遅れていると感じたら、迷わずボムを使うこと。また、デスナイトの攻撃（撃ち返し弾含む）は、**少しずつ一方向に動き続ければ当たらない**ことも覚えておこう。

難しそうなデスナイトの攻撃だが、実はこけおどし。一方向に動き続ければ当たらない。

道中4 中ボス・オッドアイ

クエイド・イアン・ロブは、1周目と同じ要領で左の目玉を倒したあと、ボムを使って右の目玉を倒す。ソニアは2つの目玉の中央にボムを撃ち、爆風の中からドラゴンシュートを撃ち込もう。

ちなみに、1つでも目玉を倒すと、背景の巨大ドクロの鼻と口から金貨がばらまかれるので注目。

よく見ると、背景のドクロから金貨が。もちろん、1周目には出現しなかったボーナスだ。

道中5 ゴースト＋ウィザード地帯

ボス直前のウィザード2体×3は、すべてドラゴンシュートを使って倒すことになるが、少々コツが必要（写真参照）。まず、AとBに対しては、思い切って接近しつつまとめて倒し、撃ち返し弾を迂回しつつ画面一番上へ。CとDが出現したら、攻撃を始める前に近寄ってドラゴンシュート。最後のEとFは、一通り弾を吐かせ、2体が画面中央に集まったところにドラゴンシュートを撃つといい。

Aになるべく接近し、1回のドラゴンシュートでAB2体をまとめて倒してしまうこと。

上からCとDが出た瞬間を狙ってドラゴンシュート。弾を撃つスキを与えないように！

左右から出るEとFには一通り弾を撃たせ、中央に集まったところを狙い撃ちしよう。

ボス 異界王ダリオス

ボス戦スタートと同時にボムを撃ち、ドラゴンシュート3～4発→分離溜め撃ちで1次形態を倒す。

2次形態になったら、まずはレーザーと赤弾を大きく回避してドラゴンシュート。この直後にドラゴンを狙う三日月弾がくるので、ドラゴンはそのまま置きっぱなしにして分離溜め撃ち。ゲージがなくなったところでドラゴンを戻し、画面中央でボム→ドラゴンシュート連打でボスを倒せるはず。

レーザー＋バラまき弾を左から大きく回り込んで回避しつつ、ボス本体に接近しよう。

ドラゴンシュートを撃ち込んだら、そのままゲージがなくなるまで分離溜め撃ちで攻撃。

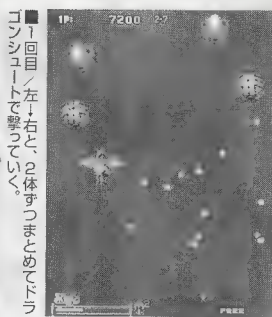
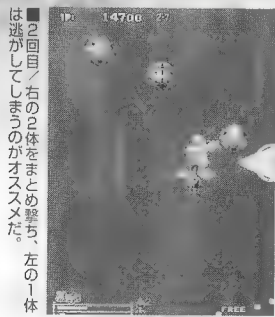
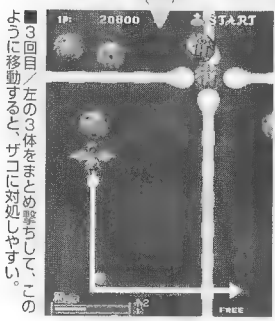
ドラゴンを戻し、画面中央でボム&ドラゴンシュート連打。ちょっと味気ない倒し方かも。

ゲー事典　**1周目スコア情報**：1周目・砂漠ステージで、ボスが出す緑ザコの出現回数が安定しない、という悩みを持つ人はかなり多いことと思うが、これはボスがコアを開いた直後に移動する「距離」に関係している。3セットしか出現しないという人は、ボスがコアを開くとき、必ず画面左端に自機をくっつけるようにしてみよう。格段に4セット出やすくなるはずだ。

Enhanced Struggle Tactics

1周目のパターンが流用できる場面が意外と多い2周目の最終面。ここまでくれば、2周クリアは見えている。

道中1 ヘルミート～キラーキューブ地帯

　スタート直後のヘルミート（ピンク色の肉塊）は撃ち返し弾がしょぼい（菱形に4発）ので、1周目とほぼ同じパターンで問題ナシ。
　厳しいのは、派手に撃ち返し弾を撃ってくるキラーキューブ（十字にレーザーを撃つ敵）。こいつらの撃ち返し弾は全方向弾で、すき間を見切って避けなくてはならないのだ。
■1回目／左右から2体ずつ出現。まず、出現と同時に左の2体をドラゴンシュートでまとめ撃ち。右の2体も、レーザーを撃った直後に接近してドラゴンシュートでまとめ撃ちする。
■2回目／右の2体をドラゴンシュートでまとめ撃ち。左の1体は無理に破壊しないほうが安全だ。
■3回目／左の3体をまとめ撃ちしてから画面右に移動。右の2体は早めにドラゴンシュートでまとめ撃ちするか、撃たずに逃がすパターンにしてもいいだろう。

■1回目／左→右と、2体ずつまとめてドラゴンシュートで撃っていく。

■2回目／右の2体をまとめ撃ち、左の1体は逃がしてしまうのがオススメだ。

■3回目／左の3体をまとめ撃ちして、このように移動すると、ザコに対処しやすい。

道中2 中ボス①～ホーネット地帯

ゴールドバグ（中ボスその①）は、ボム＋ドラゴンシュート連打で問題ナシ。
　直後のホーネット（蜂のようなザコ）編隊は、基本的には1周目と同じパターンが通用するが、撃ち返し弾のせいで追いつめられやすい。ギリギリで弾を避けて、少しずつ移動していくこと。

矢印のように移動しつつ避ける。右上付近でなるべく粘って時間を稼ぐのが重要。

道中3 中ボス②～ホーネット地帯

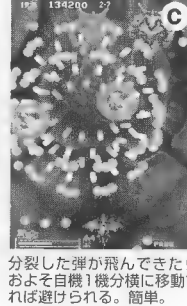
ヘルズブロッサム（中ボスその②）そのものは、1周目とほぼ同じパターンが通用する。直前のホーネットの処理が遅れると非常に危険で、そうならないことがまず重要。その後のホーネット編隊も、1周目と同じパターンでOK。ボーナスキャリーのコイン回収も十分可能だ。

攻撃パターンは、1周目とほぼ同じだが、弾幕の途切れるタイミングがやや異なる。

ボス ボス・魔王ネビュロス

●1次形態
　写真A～Bの攻撃は、やや弾数が増えているものの、1周目とほぼ同じパターンで避けられる。
　写真Cの攻撃は、画面下中央付近で待機し、分裂した弾が飛んできたら自機1機分横移動すれば簡単に避けることができる。
　写真Dの攻撃が始まったらボムを使用、接近してドラゴンシュート連打で破壊する。
●2次形態
　序盤の攻撃はやはり1次形態と同様、1周目とほぼ同じパターンで避けられる。最初の攻撃は1周目と同様、画面下中央から少し左にずれた位置が避けやすい。
　分離溜め撃ちを活用してダメージ効率を高めれば、写真Eの攻撃が始まったあたりで破壊することも十分可能。追いつめられたらボムを使ってトドメを刺そう。
●3次形態
　1周目と同様、まずは最初に放出する2匹のザコをドラゴンシュートで撃つ。ただし、ドラゴンは戻さずにそのまま置いておく。これは、直後にくる三日月弾対策だ。ボスが左に移動して写真Fの攻撃が来たら、ボム＋ドラゴンシュートでフィニッシュ！

A レバーをコツコツと左に入れる感じで避けることが可能。1周目と感覚は同じだ。

B 中心の弾が自機を狙っているので、少しだけ横移動すればOK。これも1周目と同じ。

C 分裂した弾が飛んできたら、およそ自機1機分横に移動すれば避けられる。簡単。

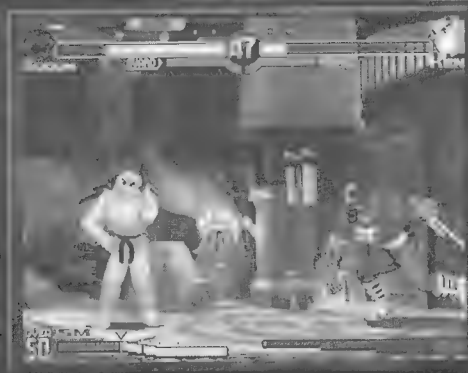
D この攻撃が来たらボムを使ってドラゴンシュート連打（イアンに関しては欄外参照）。

E この攻撃がくるあたりで破壊することも可能だが……。追い込まれたらボムを使おう。

F ボスが左に移動したところでボムを使用！苦労が報われる瞬間は目前だ!!

ゲー事典
イアン補足：イアンの場合、ボス1次形態でボム＋ドラゴンシュートでボスを破壊しても、撃たれた弾が画面上に残るため危険。ボスを破壊したら、画面左上に逃げると安全だ。
1周目のパターンについて：本文中にある「1周目のパターン」というのは、アルカディア2月号に掲載された、1周目7面攻略記事中のパターンのことを指しています。ご了承ください。

ハ(アッパー)プレイヤーも必見!

LONG RUN GAMES' BOOSTER

P107~109 ストリートファイターZERO3

定番となりつつある3on3全国大会。トッププレイヤーたちの究極の熱戦を制したチームはどこだ!?

Text：シャオ
協力：D44、ツバル、どむ

3月25日、町田ビートトライブにて第4回ZERO3全国団体戦が開催された。この日はあいにくの雨となったが、それにもかかわらず北海道から関西まで多くの地域から165名(56チーム)の参加者が集結。店内がプレイヤーの熱気で埋め尽くされるなか、予選トーナメントが開始した。

大会方式は、まず13ブロックに分かれて当日予選を行ない、各ブロック1位は無条件で、2位以下は代表者によるプレイオフにより3チームまでが決勝トーナメントに進出。その後、事前に行なわれた予選を勝ち抜いた4チームを加えて、全20チームで決勝トーナメントを争った。

決勝トーナメントでは、さくら・豪鬼・ダルシムを筆頭とする強キャラが予想通りの活躍を見せる。中でもV豪鬼の強さは、まさに「鬼」という言葉通りであった。そんな試合展開のなか決勝へ進んだのは、まほのおっぱい食べちゃうぞ！(超林真須美・うせ・てるちか)と、チームPSO(NEO3・ななせ・はる)の2チーム。参加者全員が注目する中で、いよいよ決勝戦がスタート……と思いきや、なんと超林真須美氏のVさくらがアレよアレよで3人抜きを達成！ 来場者全員が驚愕すると同時に、優勝チームが決定した(結果は以下の通り)。

本作発売から2年半以上過ぎた現在、まだまだプレイヤー熱は冷める気配はない……と実感できた大会だった

写真を見てもらえば分かるとおり、当日の店内は足の踏み場もなかった。

優勝：まほのおっぱい食べちゃうぞ!

うせ(ザンギエフ)：写真左
超林真須美(さくら)：写真中央
てるちか(ダルシム)：写真右

関東&関西の連合チーム。キャラ編成は、苦手キャラもおらずバランスがよい。3名とも1回は3人抜きを決めていたぞ。

準優勝：チームPSO

NEO3(ザンギエフ)：写真左
ななせ(豪鬼)：写真中央
はる(さくら)：写真右

こちらは名古屋&大阪の連合チーム。爆発力ならトップクラスのキャラ構成。特にななせ氏のV豪鬼は大爆発だったぞ。

[2001.03.25 in BEAT-TRIBE]

今大会のMVPは？：参加者・主催者などに聞いたところ、イチ押しには超林真須美氏の声が多く聞かれた。決勝での3人抜きは……好印象だったと思われる。ほかには、名古屋V豪鬼軍団(一回戦豪鬼氏・なな……・ホソカワ氏)などの名前も挙げられていたぞ。

全イズムがここまでの進化を遂げたぞ!!

大会テクニック Part 1

ここでは、大会中に見られたテクニックを少しだけ紹介。さらにはX&Z両イズムの現状も紹介しよう。

さすがは全国大会、と思わせるようなテクニックや戦術が多く見られた本大会。まずはVイズム同士の闘いについて見ていこう。

発売から長い月日が経った現在では、どのキャラも対空オリコンを完備しており、うかつに跳び込むことは死につながることが多い。そのため、試合は「時間をかけて地上戦で徐々に体力を奪い合い、チャンスがあればオリコン発動から大ダメージへつなげる」という流れがほとんど。お互いが攻め切れずに時間切れになるという場面も見られた。また、ゲージがない場面では「相手の攻撃から逃げつつ、ゲージを50％溜めるまで耐える」という戦術も……。

オリコンについては、各キャラごとに使用方法が異なっていた。確実に体力を奪うタイプのほかに、無理矢理ガードクラッシュを狙ったり、ダウン技からめくりをループさせる連係タイプや、コンボを途中で止めてすぐさま二択をかけるタイプなど多種多様。さくら・豪鬼・かりん・ソドムなどは確定タイプが目立ち、ロレント・リュウ・ケン・コーディーあたりは連係タイプのオリコンをうまく使用するプレイヤーが多かった。

また、プレイヤーによっては必ずしもVイズムを選ばず、得意イズムで苦手キャラとの闘いに臨み、勝利を手にする場面も見られたぞ。

Xイズムの可能性は？

大会では春麗・アドン・ブランカなどがチラホラと見かけられたXイズムだが、大会参加者によると、Vイズムとの相性が悪いこともあり、これから伸びる可能性は低いとのこと。ダルシム・さくらに限っては基本性能の高さがあるため、Xイズムでも十分に闘っていけると思われるが……、Xイズムに潜在するパワーを引き出していくにはもう限界か？

X専用技が活かせるキャラもいる。スピニングバードキックは、ダルシム戦に有効だ。

他のイズムとの違いをうまく利用するのがコツ。少しずつダメージを稼ぐしかない？

V豪鬼

●（オリコン弱発動）しゃがみ中Ⓚ→大灼熱豪波動→大百鬼豪襲……

●（オリコン弱発動）しゃがみ強Ⓚ→弱or中百鬼豪砕……

名古屋V豪鬼軍団を始め、今回の大会で大暴れしたのは間違いなくV豪鬼であろう。中でも目立ったのは前述した2つのオリコンである。

前者は「確定オリコン」と呼ばれるもので、受ける側のゲージがない限り確定でヒットするという強烈なコンボ。一方の後者は、いわゆる「投げオリコン」の豪鬼版。地上戦での発動がメインで、どちらも体力の半分以上を奪うという強力なオリコンだ。

次の百鬼豪衝が確定する。相手のゲージがなければ、確定で大ダメージにつながるぞ。

弱で発動後にしゃがみ中Ⓚ→強灼熱豪波動とつなぎ、続いて大百鬼襲を出すと……、

基本的な戦略は、オリコンを盾に投げと地上戦中心で体力を奪い、スキを突いて発動し体力の5～7割を奪うというもの。とにかく展開の早い攻めによる超ストロングスタイルであることが多かった。

Vかりん

●ジャンプ弱Ⓚ→（オリコン強発動）→荒熊いなし→中烈尖頂→追加（空振り）→（強崩掌→烈尖頂の追加部分のみ）×α→（端についたら）大崩掌×α

続いて注目したいのは、Vかりんである。大会での使用率が高く、使用者のレベルもかなり高まっていた。

まずは前述したオリコンを見てもらいたい。実はこれ、ジャンプ弱Ⓚを地上でガードした時点で確定なのである。

Vかりんの基本戦術は、このオリコンを狙い、地上戦ではしゃがみ強Ⓚや紅蓮拳を中心に攻め、判定の強いジャンプ弱Ⓚ・ジャンプ強Ⓚをメインに跳び込み、ダウンを奪ったあとはジャンプ中Ⓚでめくりループ狙い……という流れが多かった。しかし、ゲージの回転率が悪いため、それをどうフォローするかが勝利へのカギとなるだろう。

素早く強発動で荒熊いなしが確定。さらにキャンセルして大ダメージを狙える。

V同士などでは難しいかもしれないが、ジャンプ弱Ⓚでの跳び込みが成功すれば……、

Zイズムの戦略は？

大会ではZイズムも多く見られた。ダルシム・元などを始め、バルログや春麗などの活躍も目立っていた。ここではZイズムの戦略を記していこうと思う。

基本的にZイズムの利点はゲージを消費することによってやれることが多くなるということ。すなわち、スーパーコンボ・ゼロカウンターの使い方が重要となってくるのである。ゲージの使用比率は各キャラごとに異なっていたが、チャンス時にはレベル2～3のスーパーコンボ、緊急回避にはゼロカウンターやレベル1スーパーコンボ……というように、ほとんどの場合が半々に使用していた。

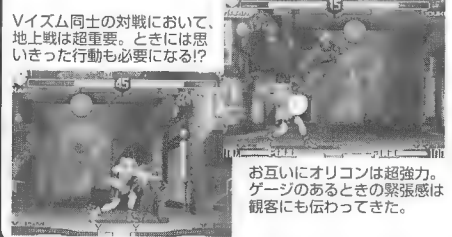
また、攻撃力の高さを利用してじっくり闘うという光景（特にダルシム・元）も目立っていた。元については、Zイズムを選ぶことで攻撃・防御の選択肢を増やし、通常技主体の闘いを展開。ポイントを絞ってゲージを消費し、相手を押し切るというプレイヤーがいたぞ。そのほかでは、ゼロカウンターを利用してタイムオーバー勝ちを狙うバルログなどもおり、Zイズムキャラの戦略はさまざまであった。

以前は他のイズムに比べて地味な部分が多かったZイズムであるが、ゲージの配分をうまく利用することによって十分に将来性のある闘いができると感じさせられた。

Ⓚ投げ→蛇咬叭は分かっていても抜けづらい連係。この辺でダメージを稼ぐのがコツ！

日米決戦でも活躍したバQ氏（ロレント）。ゼロカウンターの使いどころはまさに絶妙!!

勝手にベストバウト♪

筆者がイチオシする試合は「ナゴヤチームVSハメッ子三姉妹」の準々決勝だ。中でも、名古屋最強との呼び声が高いホソカワ氏と、Vかりんの第一人者であるヒダワ氏の一戦。1－1で並んだ最終ラウンドにヒダワ氏のオリコンが決まったかと思うと、なぜか挑発！　「これで流れが変わったか？」と思われたが、かりんが耐えきり勝利しちゃいました。

Vイズム同士の対戦において、地上戦は超重要。ときには思いきった行動も必要になる!?

お互いにオリコンは超強力。ゲージのあるときの緊張感は観客にも伝わってきた。

小ネタと呼べない、小ネタ集

大会テクニック Part 2

引き続き、大会中のテクニックから披露。小ネタから実戦テクニックまで幅広いレベルアップが期待できるぞ!

めくりループVS.空中への脱出

もはや、大会では当たり前のように使用されている「めくりループ」。これは、ダウン中の相手にめくりで飛び込んでダウンを奪い、再度めくりからダウンを狙う連係である。やはり、そのラッシュ力は恐ろしく、一度のダウンがK.O.に直結する場面もしばしば。しかし、現在ではめくりループに対する攻略も進み、特定の行動をとることで脱出することが可能となっている。

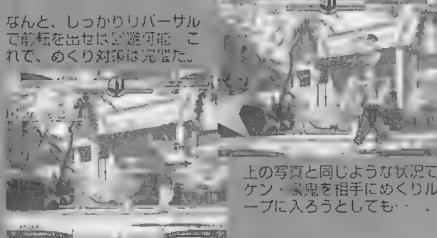
それは、起き上がりにリバーサルで空中判定になる必殺技を出すというもの。これによって、めくり攻撃はくらうものの「空中くらい」となり、状況によってはその後の攻めを回避することができるのである。代表的な技としては竜巻旋風脚や春風脚など。ほかにもこのような性能を持った技を装備しているキャラがいるので、探してみてほしい。

ただし、この回避方法だとめくり攻撃をカウンターでくらうことになる。また、このときめくった側がレバーをめくり方向に入れっぱなしにすることで受け身不能に……。これにより、めくりループと違った追撃が可能となってくるのだが、この辺りは対戦相手との読み合いとなる。

しかし、ケンと豪鬼だけはリバーサルで前転を入力することで確実にめくりループを回避することが可能だ。すなわちこの2キャラにめくりループは通用しないのである。恐るべし前転!

おおっと、ダウンしてしまった。めくりの恐怖が始まると思いきや……、

リバーサルで竜巻旋風脚を出せば、空中くらいに。その後の展開は比較的楽なはず

上の写真と同じような状況でケン・豪鬼を相手にめくりループに入ろうとしても・・、

なんと、しっかりリバーサルで前転を出せば回避可能。これで、めくり対策は完璧だ。

恐怖のガードクラッシュ

このゲームにおいて、かなりの重要度を占めているガードクラッシュゲージ。このゲージは相手の技をガードするたびに減っていき、連続ガード数が多くなるほど減りが少なくなっていく補正がかかるのは周知の事実。しかし、実はオリコン中にオリコンの分身部分の攻撃を含めて約30回以上連続ガードさせることで、ゲージ減少の補正がリセットされる現象が起こる。

実際に大会でもこの現象が利用されていた。主な使いどころは、相手がゼロカウンターを使用できない状況。無理矢理オリコンを発動して相手を画面端まで追い込み(もしくは画面端へ追い込んだ状況でオリコンを発動し)、そのまま段数の多い技を連続して出すことで強制的にガードクラッシュへ。もちろん、ガードクラッシュ後は各種空中コンボや、後述の着地キャンセルコンボへとつなげていたぞ。

画面端でオリコン発動。ヒット数の多い技を中心にガードゲージをケズっていくと・・、

一定回数以上を強制ガードさせることで、あっという間にガードクラッシュ!

着地キャンセル入門講座

着地キャンセル(以下、着キャン)とは、相手が空中でダウン属性のあるジャンプ攻撃をくらっている最中に、着地モーションをしゃがみでキャンセルことによって、相手に受け身を取らせずに追撃を可能とするテクニックである。大会では当たり前のように使用されたテクニックであるが、いくつかの使用例をふまえつつ簡単に説明しよう。

例えば、さくらなら……、

●空中でジャンプ中Ⓟがカウンターヒット→着地したら一瞬しゃがむ→再度ジャンプして追撃する

……という流れが可能となる。つまり、状況ごとにダメージの増加が期待できるのである。大会では、画面端のオリコン終了時に残像部分を当てて空中コンボに移行するテクニックも見られた。これを利用すればオリコン後にゲージがかなり回復し、その後の展開を有利に展開できるぞ。

空対空で攻撃がカウンターヒットすれば追い打ち可能。着地後に素早くしゃがんで……、

すぐさま追撃すれば相手は受身不能になる。状況によってはまだ追撃可能だ。

最新!! 着地キャンセルコンボ集

Vさくら<2P側限定>

(オリコン弱発動)弱咲桜拳→(遠or近立ち強Ⓟ→弱春風脚(空振り))×α→近距離立ち強Ⓟ→波動拳(空振り)→遠距離立ち中Ⓟ→ジャンプ強Ⓟ×2→ジャンプ中Ⓚ×2→ジャンプ強Ⓟ×2→しゃがみ強Ⓟ→溜め波動拳

こちらも大会で見られたコンボ。やはり中Ⓟは残像部分を当てることが必要だ。ポイントはめくりジャンプ中Ⓚで折り返すところ。ちなみに最後の溜め波動拳の部分はさくら落としでも代用が効くため、やりやすいほうを選んで使っていこう。もちろん、こちらのコンボもゲージ増加は十分に期待できるぞ!!

着地キャンセルコンボは、慣れれば簡単にできるぞ。原理を理解したら早速練習してみてはいかが?

Vソドム<2P側限定>

(オリコン弱発動)遠距離立ち中Ⓟ→大ジゴクスクレイプ→中ジゴクスクレイプ→大ジゴクスクレイプ(空振り)→(立ち強Ⓚ→強ジゴクスクレイプ(空振り))×α→立ち中Ⓚ→ジャンプ強Ⓟx5~8→ジャンプ中Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ

大会で見られたコンボの一つ。注目は中Ⓚ後の着地キャンセルだ。このときの中Ⓚはオリコンの残像部分を当てることがポイントとなる。オリコン終了後に相手が落ちてくるまで延々と技を入れて、ゲージ増加を期待するのが狙い。

このコンボを入れ切ると、ゲージが半分近くまで増加して、その後の展開が有利になるぞ。

1P側ではジャンプ中Ⓚでめくることが不可能となるため、ジャンプ強Ⓟをできる限り入れていこう。

通りすがりのセクハラおやじ…セクハラ?

まさかこいつら本気で来るなんて…

三原一郎 いつでも本気…

ぜったいこれの生命線は削れてるよね…↓君もいっちょ削ってみる?

この世には企画書にない面白味があるってことで…

アリカ社員大募集中です!!

【職　種】
1. ゲームグラフィックデザイナー
2. プログラマー
3. プランナー
4. ネットワークエンジニア

【仕事内容】
1. ゲームキャラクターや背景のデザインからSOFT IMAGEやPhotoshop等を使用しての実際のゲームキャラクターモデルやモーション、背景CGの制作、及びムービー等の3次元CG映像の制作。
2. ゲームソフトのプログラミング
3. ゲームソフトの企画・進行管理など
4. ネットワークシステムの構築及び管理

【資　格】
20歳〜30歳位迄の方
1. 基本的にゲーム制作経験の有無は問いません。絵に自信があり、ゲーム制作や3次元CGに興味がある方、グループで仕事のできる方を歓迎いたします。
2. C言語またはアセンブラでのプログラム経験者、もしくはゲームプログラム経験者。

【勤務地】 恵比寿（本社）
【勤務時間】 10：00〜18：00
【交　通】 JR恵比寿駅東口（ガーデンプレイス側）徒歩2分

【給　与】
月給　専門学校卒178,000円以上　　大卒193,000円以上
※経験・能力等を考慮の上、優遇いたします。
※試用期間有（3ヶ月）

【休日休暇】
完全週休2日制（土・日）、祝日、夏季、年末年始、慶弔、有給
※ゲームを1本仕上げたあとには2週間のリフレッシュ休暇が認められます。

【待　遇】
昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、各種社会保険完備、退職金制度、借上社宅制度有、健保組合保養所、定期健康診断、財形貯蓄制度有

【応募方法】（応募作品は返却いたします）
履歴書(写真貼付)と、作品(下記参照)を下記人材採用A係宛にご郵送下さい。後日面接日をご連絡いたします。

●応募作品（デザイナー）
B4以下のカラー作品数点とデッサン・クロッキー数点。
その他、自分をアピールできるもの。
※CG作品のある方は、PICT又はBMPフォーマットで、作品がある場合はFD・MO・CDいずれかのメディアでお送り下さい。
※CG映像作品はビデオでお送り下さい。
※CG作品については、使用された機種・ソフトウェア及び制作期間を明記して下さい。

●応募作品（プログラマー）
使用できるプログラム言語とマシン一覧、及びプログラム内容の詳細が分かる経歴書
作品がある場合はFD・MO・CDいずれかのメディアでお送り下さい。（ソースファイル付き）

●応募作品（プランナー）
企画書（A4サイズで5枚程度）及び自分をアピールできるもの

●応募作品（ネットワークエンジニア）
職務経歴書及び自己のスキル等を明記したPR書

■ 書類送付先 ■
〒150-0013　東京都渋谷区恵比寿1-20-18
三富ビル新館6階
株式会社アリカ　人事採用A係

人事専用電話 03-3447-1840
当社ホームページ
http://www.arika.co.jp

初心者にやさしい PCB ARCADE SHOP マニアにうれしい

新作予約受付中!

基板高額買取り中!!

コントロールボックスや筐体の買取りも行っています。

通信販売でご購入された方には在庫リストを定期的に送付しております。ご希望の方はお電話での受付もしておりますので、お問い合わせ下さい。

タイトル	価格
—— カプコン ——	
マイティパン(CP2ソフト)	40,000
1944(CP2ソフト)	25,000
マーズマトリックス(CP2ソフト)	10,000
ストライダー飛竜2	15,000
SPAWN(NAOMIソフト)	3,000
テトリス ザ・グランドマスター	25,000
C型パネル	19,000
★CP SYSTEM Ⅲ★	
ジョジョの奇妙な冒険	4,000
ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産	8,000
★CP SYSTEM Ⅱ★	
CPSⅡマザーボード	4,000
19XX(ソフト)	10,000
MARVEL VS CAPCOM(ソフト)	28,000
X-MEN(ソフト)	6,000
ヴァンパイアセイヴァー2 (ソフト)	4,000
スーパーストリートファイターⅡ(ソフト)	2,000
ストリートファイターZERO3(ソフト)	12,000
ポケットファイター(ソフト)	7,000
★その他のシステム★	
1942	8,000
F-1ドリーム	3,000
エグゼドエグゼス	22,000
キャプテンコマンドー	15,000
クイズ&ドラゴンズ	5,000
ザ・キング・オブ・ドラゴンズ	25,000
ストリートファイターEX	15,000
戦場の狼	12,000
ファイナルファイト	20,000
ブラックドラゴン	20,000
魔界村	20,000
マジックソード	30,000
ロックマン ザ・パワーバトル	5,000
—— ナムコ ——	
ミスタードリラー2	58,000

タイトル	価格
餓狼伝説3	500
餓狼伝説スペシャル	500
ギャラクシーファイト	1,000
月華の剣士	1,000
月華の剣士 第二幕	3,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 94	500
ザ・キング・オブ・ファイターズ 95	4,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 96	2,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 97	10,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 98	7,000
サッカーブロール	1,000
サムライスピリッツ	500
サムライスピリッツ天草降臨	5,000
雀神伝説	5,000
ショックトルーパーズ	7,000
ショックトルーパーズ2ndスカッド	10,000
将棋の達人	10,000
ジョイジョイキッド	2,000
真サムライスピリッツ	500
神凰拳	5,000
ステークスウィナー	500
スラッシュラリー	2,000
戦国伝承2	1,000
ソニックウイングス3	7,000
ダブルドラゴン	7,000
ダンクドリーム	5,000
天外魔境真伝	2,000
得点王	500
得点王 ~炎のリベロ~	8,000
得点王2	500
ニンジャマスターズ覇王忍法帳	8,000
バカ殿様麻雀漫遊記	5,000
パズルボブル	2,000
パニックボンバー	1,000
ビッグトーナメントゴルフ	15,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	3,000

タイトル	価格
エイトフォース	10,000
ガズラー	12,000
ギャロップレーサー	6,000
ギャロップレーサー2	6,000
ギャロップレーサー3	10,000
クイズ DNAの反乱	1,000
上海真的武勇	8,000
タンクバスターズ	8,000
デッドオアアライブ++	16,000
ファイナルスターフォース	10,000
ボンジャック	20,000
雷電	8,000
雷覇	10,000
レジオネア	15,000
ロジックプロ アドベンチャー	20,000
—— アイレム ——	
エックスマルチプライ	15,000
海底大戦争	27,000
ギャロップ	15,000
クイズF1ワンツーフィニッシュ	1,000
ドラゴンブリード	10,000
ファイアーバレル	20,000
フック	18,000
ボンバーマンワールド	12,000
メジャータイトル2	3,000
レジェンド オブ ヒーロー トンマ	6,000
—— バンプレスト ——	
アクウギャレット	14,000
クイズ セーラームーン 知力体力時の運	25,000
スーパースラムズ	15,000
超時空要塞マクロス	9,000
バンバンボール	7,000
—— カネコ ——	
ギャルズパニックS2	30,000
ギャルズパニックS	20,000
閃激ストライカー	12,000

タイトル	価格
黄金の城	20,000
影の伝説	25,000
カダッシュ	10,000
グレートソードマン	15,000
餃!餃!餃!	20,000
サンダーフォックス	12,000
スクランブルフォーメーション	42,000
タイガーヘリ	7,000
タイムトンネル	100,000
トップランキングスターズ	6,000
バブルボブル	18,000
パラメデス	3,000
フェニックス	10,000
マージャンクエスト	12,000
まじかるでーと ドキドキ告白大作戦	6,000
まじかるでーと 卒業告白大作戦	8,000
リングレイジ	8,000
ルナーク	10,000
レイストーム	12,000
—— ライジング ——	
アームドポリス バトライダー Ver A	6,000
アームドポリス バトライダー Ver. B	8,000
バトルバクレイド	15,000
魔法大作戦	18,000
—— 日本物産 ——	
UFOロボダンガー	16,000
ギャリバン	18,000
—— 彩京 ——	
テトリスグランドマスターPLUS2	98,000
ロードランナー・ザ・ディグファイトVer.B	5,000
ストライカーズ1999	32,000
ガンバード2	28,000
ガンバード	10,000
ストライカーズ1945	15,000
ソルディバイド	12,000
—— データイースト ——	

タイトル	価格
サンセットライダーズ	32,000
サンダークロスⅡ	22,000
ゼクセクス	25,000
特殊部隊ジャッカル	15,000
にゃんにゃんパニック	35,000
ハイパーオリンピック	7,000
パロディウスだ!	3,000
パンクショット	3,000
ファイナライザー	15,000
マンハッタン24分署	10,000
メタモルフィックフォース	35,000
ロードファイター	8,000
ロックンロープ	16,000
—— UPL ——	
NOVA2001	15,000
シュトラール	10,000
タスクフォースハリヤー	6,000
忍者くん 魔城の冒険	20,000
—— ビスコ ——	
アース・ジョーカー	10,000
ガルメデス	7,000
女流将棋教室	15,000
ステッガー1	5,000
戦神	10,000
ドリフトアウト	3,000
ドリフトアウト'94	8,000
五月陣戦2	6,000
五月陣戦3	30,000
—— テクノスジャパン ——	
ザインドスリーナ	8,000
ダブルドラゴン	12,000
ダブルドラゴンⅡ	14,000
ダブルドラゴンⅢ	10,000
—— 東亜プラン ——	
ドギューン	10,000
フーピー	5,000

タイトル	価格
ホールランド	15,000
ぽんぽこ	20,000
もうぢゃ	2,000
ラストファイティング	38,000
リアルブレイク	10,000
—— 麻雀・花札 ——	
雀々しましょ2	38,000
E雀さくら荘~空き部屋あります~	18,000
VS麻雀乙女線乱	15,000
スーパーリアル麻雀P3	4,000
スーパーリアル麻雀P4	6,000
スーパーリアル麻雀P5	5,000
対戦ホットギミック	10,000
対戦ホットギミック快楽天	10,000
VS雀士ブランニュースターズ	12,000
アイドル雀士スーチーパイⅡ	8,000
麻雀エンジェルキッス	8,000
E雀ハイスクール	18,000
TEL雀	15,000
アイドル麻雀放送局	1,500
お雀子クラブ	1,000
ギャルの告白	1,000
グッっとE雀	2,000
ジャンジャンパラダイス	10,000
制覇	1,000
セーラーウォーズR	28,000
戦国麻雀	2,000
ときめき麻雀パラダイス	10,000
トリプルウォーズ	4,000
熱血 麻雀宣言!	1,000
パステルギャル (2コネ)	1,000
ファイナルロマンス2	4,000
ファイナルロマンス4	10,000
ファイナルロマンスR	6,000
麻雀Gメン89	2,000
麻雀革命	2,000

最新情報満載! トライホームページ http://www.try-inc.co.jp アミューズメントタワー情報もこちらでチェック!

タイトル	価格
スーパーワールドスタジアム2000	58,000
ダンシングアイ	15,000
ミスタードリラー	58,000
エアガイツ	58,000
エクスバニア	8,000
ギャラガ88	30,000
クラックス	8,000
グレートスラッガーズ94	2,000
スーパーワールドスタジアム'97	2,000
スカイキッド	20,000
スプラッターハウス	55,000
ドラゴンスピリット (New)	38,000
ナムコクラシック Vol.2	25,000
ニューラリーX	20,000
ネビュラスレイ	15,000
パックマニア	30,000
バラデューク	12,000
フェリオス	78,000
メルヘンメイズ	62,000
ランパート	12,000
ワルキューレの伝説	40,000
—— SNK ——	
メタルスラッグ3	30,000
ストライカーズ1945PLUS	20,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 99	9,000
餓狼 MARK OF THE WOLVES	9,000
武力~BURIKI-ONE~	12,000
餓狼伝説 WILD AMBITION	12,000
★NEO-GEO★	
MV1	10,000
MV1-A	14,000
MV1-B	15,000
MV1-F	12,000
MV1-FZ	13,000
2020年スーパーベースボール	1,000
ASOⅡ	4,000
アンドロデュノス	3,000
オペレーションラグナロク	6,000
餓狼伝説2	500

タイトル	価格
ファイヤースープレックス	500
風雲スーパータッグバトル	7,000
[illegible]	3,000
フットボールフレンジー	1,000
ブレイカーズリベンジ	10,000
ブレイジングスター	10,000
麻雀狂列伝	3,000
マジカルドロップ2	1,000
マジカルドロップ3	5,000
マネーアイドル エクスチェンジャー	2,000
ちびまる子ちゃん まる子デラックスクイズ	4,000
みなさんのおかげさまです 大スゴロク大会	5,000
メタルスラッグ	5,000
メタルスラッグX	15,000
ラストリゾート	6,000
リアルバウト餓狼伝説	500
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,000
リーグボーリング	3,000
[illegible]	1,000
龍虎の拳2	1,000
ワールドヒーローズ	1,000
ワールドヒーローズ2	1,000
ワールドヒーローズ2JET	1,000
★その他のシステム★	
ASO	18,000
SAR (Pなし)	10,000
アテナ	30,000
オズマウォーズ	50,000
ギャングウォーズ	6,000
スカイソルジャー	10,000
パイオニアバルーン	50,000
ハル21	10,000
ファンタジー	50,000
—— テクモ ——	
デッドオアアライブ2 2000(NAOMIソフト)	5,000
テクモワールドカップサッカー2000	25,000
とんでモクライシス	8,000
アルゴスの戦士	25,000

タイトル	価格
ギャルズパニック2	8,000
ギャルズパニック2スペシャルエディション	8,000
ジャッキーチェン	38,000
ジャッキーチェン2 成龍伝説	45,000
—— セガ ——	
バーチャNBA(NAOMIソフト)	20,000
クイズ ああっ女神さまっ (NAOMIソフト)	15,000
★MODEL 3★	
バーチャファイター3tb	2,000
★MODEL 2★	
バーチャロン	4,000
★ST-V★	
ST-Vマザー	6,000
イントロ DONDON! (ソフト)	2,000
ウインターヒート (ソフト)	1,000
上海 万里の長城 (ソフト)	12,000
対戦タントアール サシッす!! (ソフト)	1,000
バーチャファイターキッズ (ソフト)	1,000
★その他のシステム★	
D. D クルー	6,000
カルテット2	22,000
コットン	12,000
テトリス	2,000
ファンタジーゾーン	20,000
ホッパーロボ	20,000
ロボレス2001	18,000
—— セイブ開発 ——	
バイパー フェイズワン	15,000
ライデンファイターズ2	20,000
ライデンファイターズJET	32,000
雷電Ⅱ	12,000
—— タイトー ——	
サイヴァリア リビジョン(G-ネットソフト)	50,000
上海~昇龍再臨~(G-ネット)	20,000
★F3 SYSTEM★	
F3マザー	7,000
★その他のシステム★	
アルカノイド (Pなし)	1,000
エンパイアシティ1931	12,000

タイトル	価格
イエローキャブ	15,000
コブラコマンド	5,000
スタジアムヒーロー'96	6,000
ダークシール	12,000
ダークシール2	13,000
ダンクドリーム'95	5,000
デスブレイド	8,000
トライアウト	2,000
ナイトスラッシャーズ	33,000
バッテン・オハラのスチャラカ空中戦	28,000
バーディートライ	5,000
ファイターズヒストリー	4,000
リバレーション	5,000
ワールドカップバレー'95	5,000
—— ジャレコ ——	
グラティア	12,000
サイバトラー	20,000
テトリスプラス (サブ)	1,000
テトリスプラス2	6,000
ビッグストライカー	2,000
—— コナミ ——	
グラディウスⅣ	25,000
★SYSTEM GX★	
サッカースーパースターズ (ケーブル無)	6,000
沙羅曼蛇2	6,000
対戦とっかえだま	4,500
対戦ぱずるだま (サブ)	500
大好きッス (サブ)	1,000
ツインビーヤッホー	6,000
ときメモ対戦ぱずるだま	2,500
ドラグーンマイト	18,000
★その他のシステム★	
G. I. JOE	25,000
アステリクス	25,000
クライムファイターズ2 (4PVer.)	10,000
グラディウスⅡ	20,000
グラディウスⅢ	22,000
魂斗羅	20,000
サーカスチャーリー	7000

タイトル	価格
—— 日本システム ——	
弾銃フィーバロン	10,000
—— ビデオシステム ——	
すくすく犬福	28,000
ソニックウイングス	5,000
—— その他 ——	
エクストリームダウンヒル	6,000
逆転!?パズル番長	4,000
クイズ激烈スクランブル	2,000
サンダー&ライトニング	3,000
サンドスコーピオン	10,000
上海真的武勇	8,000
上海Ⅱ	10,000
上海Ⅲ	5,000
スーパー上海	6,000
セルフィーナ	8,000
大王	20,000
ダブルウイングス	20,000
チャタンヤラクーシャンク	30,000
チャンピオンベースボールPart2	5,000
中国龍Ⅱ(ソフト)	500
中国龍Ⅲスペシャル(ソフト)	8,000
ノストラダムス	15,000
ハイパーデュエル	10,000
プリメーラ	5,000
へべれけのぽぷーん	6,000

タイトル	価格
麻雀学園 卒業編	4,000
[illegible]	3,000
麻雀学園祭2	7,000
麻雀キャンパスハンティング	1,000
麻雀ギャル10連発	2,000
麻雀激写	10,000
麻雀シスターズ	3,000
麻雀スーパー(禁)版	10,000
麻雀 同級生	3,000
麻雀ナンパストーリー	6,000
麻雀ねるとん牌鯨団	1,000
麻雀パチンコ物語	2,000
麻雀ぱにっくスタジアム	3,000
麻雀ビタミンC	1,000
麻雀ファンクラブ	1,000
ミラージュ 妖獣麻雀伝	4,000
龍雀	2,000
恋こいしましょ2	15,000
スーパー華パラダイス	2,000
華かんざし	30,000
華をやらねば	2,000
華折鶴	4,000

その他の新作ゲームも予約受付中です。

在庫・価格は常に変動いたします。ご注文の際は必ず事前にお問い合わせ下さい。

クレジットカード取扱中

JCB・VISA・オリコ・NICOS・マスターカードもご利用頂けます。ファーストクレジット(3~60回)も取扱中。通販でのクレジットもご利用できます。

コントロールボックス

シグマ電子 新製品 **雷神** ¥29,800

シグマ電子 **AV-6000** ¥26,000

シグマ電子 **プレステコントローラー** ¥15,800

その他 新製品 8000TB用 **パソコン接続USB変換ケーブル** ¥4,000

シグマ電子 新製品 **風神** ¥32,800

シグマ電子 **Σ-8000TB** ¥15,800

シグマ電子 **麻雀パネル** ¥12,800

8000TB用 新製品 **プレステ接続変換ケーブル** ¥5,000 Now Printing.

集え!ゲームの聖地へ! Tel. 03-5295-2345

ゲームセンター **トライアミューズメントタワー**

株式会社 トライ

住所 〒101-0021 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階

営業時間 10時~20時 日曜・祭日は10時~18時半 年中無休

TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958

新品コントロールボックスをお買い上げ時には基板の割引を致します。

お支払いには現金書留、またはヤマトコレクトサービス(商品代引)をご利用下さい。

「基板買うならみるきーうぇー!! 名古屋は大須のみるきぃうぇいっ!!」

ミルキーウェイはおもいっきり御協力します。初心者大歓迎！君も基板を始めよう。気軽にTELください。詳しくお教えます。

基板を家でやるためのコントロールBOX全機種そろっています（麻雀パネルも有ります）

DMを定期的に郵送でお届けしてます。

一度の登録で6ヶ月、その間に何かしら購入が有るとさらに6ヶ月お届けします（無料）
ぜひぜひ登録して新鮮なリストをゲットして下さい!!
FAXをお持ちの方はリストを取り出すこともできます（無料）
オンフック→003501→（プププ…と音がしたら）＃2870522622373*01＃＃でOK

カプコン
機動戦士ガンダム連邦vsジオン …………TEL
プロギアの嵐 …………TEL
カプコンvsSNK …………TEL
ギガウイング …………TEL
マーヴルvsカプコン2 …………TEL
ストIII 3rd(2ndソフト付) …………¥23,000
CPS II マザー …………¥3,000
19XX …………¥15,000
カプコンスポーツクラブ …………¥25,000
ストZERO …………¥2,000
ストZERO2 …………¥3,000
バトルサーキット …………¥15,000
ヴァンパイアハンター …………¥3,000
マーズマトリックス …………¥12,000
マーヴルvsSF …………¥17,000
1941 …………¥28,000
ガンスモーク …………モク モク
キャプテンコマンドー …………¥18,000
ストライダー飛竜2 …………ストライキだ飛竜!
ストII …………¥4,000
戦場の狼II(海外) …………¥8,000
ファイナルファイト …………市長ハガー!!
ブロックブロック(P無) …………¥5,000

ナムコ
ミスタードリラーグレート …………TEL
ミスタードリラー2 …………TEL
鉄拳TAG …………TEL
鉄拳3 …………TEL
ソウルキャリバー …………TEL
ワルキューレの伝説 …………¥38,000
マーベルランド（ソフト） …………¥10,000
妖怪道中記 …………¥28,000
ギャラガ88（ソフト） …………¥12,000
パックマニア（ソフト） …………¥12,000
ワールドコート（ソフト） …………¥2,000
アウトフォクシーズ …………殺られる前に殺れ!
グレートスラッガーズ'94 …………¥2,000
子育てクイズマイエンジェル …………¥2,000
子育てクイズマイエンジェル2 …………¥3,000
スーパーワールドスタジアム95 …………¥1,000
フォゾン …………¥33,000
メトロクロス …………走りゲー

コナミ
ゴルフィンググレイツ2(P無)（ソフト） …………¥2,000
対戦とっかえだま（ソフト） …………¥2,000
対戦ぱずるだま（ソフト） …………¥1,000
ときメモ対戦ぱずるだま（ソフト） …………¥2,000
餓流禍 …………¥12,000
クライムファイターズ …………¥12,000
グラディウスIII …………¥25,000
スーパービシバシチャンプ(P有) …………¥18,000
バトルトライスト …………¥18,000

セ ガ
アウトトリガー(P無)（ソフト） …………¥3,000
ダイナマイトベースボールP無（ソフト） …………¥1,000
デッドオアアライブミレニアム（ソフト） …………¥5,000

ゼロガンナー …………¥15,000
電脳戦機バーチャロン(PCB) …………¥5,000
テトリス …………¥2,000
コットン …………¥8,000
タイムスキャナー …………¥6,000
ライオットシティー …………¥3,000
コラムス …………¥1,000
ワンダーボーイ …………¥10,000

ST-V
オセロしようよ（ソフト） …………嫌っ!!
コラムス97（ソフト） …………¥1,000
サンドアール（ソフト） …………仏の顔も三度まで
全日本プロレス（ソフト） …………¥1,000
デカスリート（ソフト） …………¥2,000
バーチャファイターKids（ソフト） …………¥1,000
バーチャル麻雀(麻雀コネクタ無)（ソフト） …………¥1,000
ばくばくアニマル（ソフト） …………大きくなれよ
ファイナルアーチ（ソフト） …………¥1,000
ぷよぷよSUN（ソフト） …………¥1 000

タイトー
カオスヒート …………TEL
サイヴァリアリビジョン …………TEL
サイヴァリア …………TEL
F3マザー …………¥12,000
パズルボブル2X …………¥2,000
パズルボブル4 …………¥3,000
森口博子クイズでヒューヒュー …………¥2,000
嗚呼栄光の甲子園 …………¥3,000
クイズHQ …………¥3,000
ガンフロンティア …………¥18,000
メタルブラック …………ブラックメタル
ミズバク大冒険 …………¥7,000
ルナーク …………動物密猟はいかんぞ
ゆうゆのクイズでGO!GO!（ソフト） …………¥2,000
アラビアンマジック …………¥18,000
アルカノイドリベンジオブドゥー（PCB） …………¥5,000
イスパイアル …………¥5,000
カダッシュ …………¥10,000
影の伝説 …………¥15,000
サイキックフォース …………¥10,000
サイキックフォース2012 ……パティ! ローリー!
Gダライアス …………¥10,000
スカイスマッシャー …………¥5,000
Vsホットスマッシュ(P無) …………¥5,000
パニックロード …………¥5,000
ピンポンキング …………¥5,000
まじかるで"とドキドキ …………¥5,000
ルナレスキュー …………¥70,000
ルパン3世 …………父っつぁーん

U.S.クラシック(P無) …………¥1,000
ワードナの森 …………ウィザードリィ

データイースト
アクトフェンサー …………¥7,000
ウルフファング …………¥12,000
ウォルフガング …………ミッターマイヤー
サイコニクスオスカー …………¥18,000
ジョー&マック リターンズ …………¥12,000
スタジアムヒーロー …………¥1,000
トライアウト …………¥2,000
ファンキージェット …………ファンキーアクション

アイレム
エアデュエル …………¥10,000
X-マルチプライ …………¥12,000
海底大戦争 …………¥28,000
クイズF1 1・2フィニッシュ …………¥1,000
クロスブレイズ …………¥20,000
四川省 …………¥2,000
四川省II …………¥3,000
大工の源さん …………江戸っ子だね♪
バウンドフォーバウンド(P無) …………¥1,000
フック …………ピーターパン
メジャータイトル2 …………¥3,000

ジャレコ
テトリスプラス …………¥3,000
湾岸戦争 …………サダム・フセイン
流星雀士キララスター（ソフト） …………¥5,000
E.D.F …………¥8,000
サイバトラー …………¥12,000
ポップフレーマー …………¥18,000
わいワイジョッキーゲートイン …………¥3,000

バンプレスト
SDガンダム ネオバトリング …………¥5,000
パズリ …………¥2,000

テクモ
上海真的武勇 …………¥5,000
フレームガンナー …………フレームいかんなー
ギャロップレーサー2（ソフト） …………¥2,000
上海真的武勇（ソフト） …………¥3,000
STG(ストライクガンナー) …………¥5,000
GN'R(ガンズアンドローゼス) …アクセル・ローズ
ガンディーラー …………¥3,000
ギャロップレーサー …………¥3,000
クイズココロジー …………¥1,000
クイズDNAの反乱 …………¥1,000
ジェミニウイング …………¥12,000
雷龍(サンダードラゴン) …………¥7,000

タンクバスターズ …………¥5,000
デッドオアアライブミレニアム（ソフト） …………¥5,000
ピンボールアクション …………¥6,000
ファイナルスターフォース …………¥8,000
レジオネア …………¥12,000

SNK
アテナ …………女子高生
怒(P無) …………¥15,000
ギャングウォーズ …………¥3,000
原始島 …………¥12,000
スカイソルジャー …………¥5,000
ストリートスマート(海外) …………¥2,000
怒号層圏(PCB) …………¥25,000
ネクストスペース …………¥5,000
バトルフィールド(PCB) …………¥3,000
パドルマニア …………¥10,000
ファイティングサッカー(PCB) …………¥1,000

ビデオシステム
スーパーバレー'91 …………¥3,000
スーパーフォーミュラ …………¥1,000
ソニックウイングス …………¥6,000
闘しんブレイザーズ …………¥8,000

テクノスジャパン
西遊降魔録 …………¥7,000
WWFレッスルフェスト …………¥2,000

アトラス
豪血寺一族 …………¥5,000
怒首領蜂 …………どどんっとやってくれい
ボラックス …………¥5,000

エイティング・ライジング
アームドポリスバトライダー verB …………¥8,000
バトルガレッガ …………¥10,000
バトルバクレイド …………¥12,000

彩 京
ガンバード …………¥7,000
ゼロガンナー(モデル2) …………¥15,000
戦国エース …………¥10,000
バトルクロード …………¥12,000

カネコ
ギャルズパニックS（ソフト） …………¥12,000
ギャルズパニック3 …………¥12,000
ビィラップボーイズ …………¥12,000

ビスコ・サミー・セタ
ギルティーギアX …………TEL
恋こいしましょ2 …………しちゃおーかな
女流将棋教室 …………¥20,000
ストームブレイド …………¥17,000

パチンコセクシーリアクション（P付）… うふーん あはーん
麻雀ハイパーリアクション1&2 …………¥10,000
アースジョーカー …………¥5,000
古今東西干支物語 …………¥1,000
ねらってチュー! …………¥3,000
五月陣戦 …………¥2,000
五月陣戦2 …………¥7,000
連珠貴族 …………¥2,000

東亜プラン
ドギューン!! …………おっあっ!!
V-V …………¥8,000

任天堂
イレブンビート（ソフト） …………¥1,000
ビビッドドールズ(P付)（ソフト） …………¥3,000
ドンキーコングJR …………¥20,000
ポパイ …………¥20,000

ダイナックス（中日本）
クイズチャンネルクエスチョン …………¥1,000
クイズTV合衆国Q&Q …………¥1,000

サンソフト
上海 …………¥7,000
上海III …………¥12,000

MVS
MV-1 …………¥9,000
MV-1F …………¥10,000
MV-1FZ …………¥10,000
MV-4 …………¥8,000
餓狼マークオブウルブス …………¥10,000
風雲スーパータッグバトル …………¥6,000
メタルスラッグ2 …………¥10,000
メタルスラッグX …………¥12,000
その他色々ありまーす

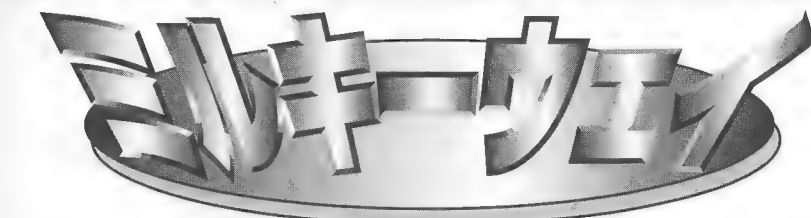
その他
カベール(P無) …………¥3,000
逆転パズル番長 …………¥3,000
グラス …………ぱりーん
グランドストライカー …………¥1,000
スカイランサー …………¥6,000
セルフィーナ …………¥6,000
タイムキラーズ …………¥12,000
中国龍II(ソフト) …………¥3,000
バルーンブラザーズ …………¥2,000
ブラックホール …………¥12,000
レッドUFO …………¥12,000
ワールドクラスボーリングP無 …………¥1,000

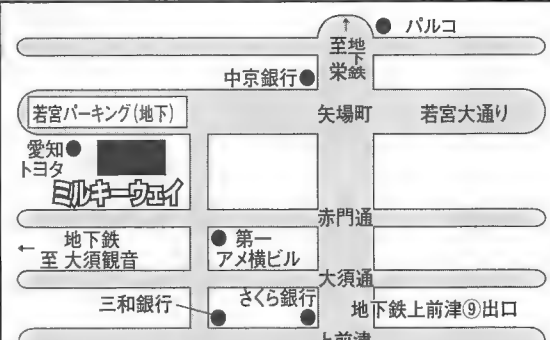
麻 雀
対戦ホットギミック …………TEL
ホットギミック快楽天 …………TEL
ホットギミックデジタルサーフィン …………TEL
ファイナルロマンス2 …………¥3,000
ファイナルロマンスR …………¥5,000
スーパーリアル麻雀PV …………¥3,000
セーラーウォーズ …………¥5,000
プリティーセーラー2 …………¥18,000
麻雀占い伝説 …………¥2,000
その他色々ありまーす

通信販売の御案内

お支払は便利な代引（ヤマトのドライバーさんに商品と引換に代金を払う）、または現金書留（郵便局より専用の封筒で送金する）・銀行振込でお願いします。なお、ご注文の際には必ず在庫を確認して下さい。

基板の買取りもガンガンやっています。まずはお電話ください。

全国通販&店頭販売（大須にあるよ!）

TEL.052-262-3295 FAX.052-262-2373
〒460-0011 名古屋市中区大須3-5-13 ハセビル2F
営業時間／10:00～20:00　毎水曜日・隔週木曜日定休（祝日営業）
振込先：あさひ銀行赤門通り支店（普）1057717 （有）ミルキーウェイ
http://www.milky-way.co.jp　mail@milky-way.co.jp

↑至栄 地下鉄
パルコ
中京銀行
若宮パーキング（地下）
矢場町
若宮大通り
愛知トヨタ
ミルキーウェイ
赤門通
←地下鉄 至 大須観音
第一アメ横ビル
大須通
三和銀行
さくら銀行
地下鉄上前津⑨出口
上前津

地下鉄 上前津よりスキップ …………3分
地下鉄 矢場町よりうさぎ跳び …………15分
地下鉄 大須観音より2人3脚 …………10分
地下鉄 伏見よりほふく前進 …………3時間
秋葉原よりチャリンコで …………3日間!

アルカディア・アカデミーシリーズ

Q&A ゲーセンのホンネとタテマエ

～僕らを縛る見えない鎖～

ミナサンコンニチ……、ア、アレオカシイナ、アーあー、あ、直りましたね。
改めましてこんにちは鉄腕8号です。今月は私がゲーセンの規制について授業を開きたいと思います。生徒はゲーセン好きのこの姉弟です。

こんちは、マー坊です。

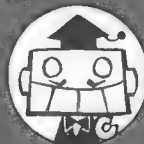
有留香でーす。よろしくね。

はい、よろしく。では、早速最初の質問にいってみましょう！

イラスト 今井神、ぎらり屋

Q.1

ゲーセンで「●●は法律により禁止されています」っていう看板を見かけるけど、何ていう法律なの？

「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」、略して「風営適正化法」です。

一般的には、さらに略して、「風営法」といいます。

え、ゲーセンって風俗店なの？

そういうとHなお店みたいですが、風営法の第2条第8号に含まれるから立派な風俗店です。だから、業界ではゲーセンのことを「風営8号店」と呼ぶんですね。

ふーん、なるほどね。

キャバレーやソープランド、パチンコ店なども厳しい審査をクリアして、警察から風俗営業許可をもらってるんですよ。

ソープランドって何？

……石鹸がたくさんあるおフロよ。

有留香ちゃん
マー坊の姉。見た目に似合わず冷静沈着な6年生

マー坊
質問せずにはいられない好奇心旺盛な3年生。

鉄腕8号先生
見た目はボロだが、ゲーセンに妙に詳しい高性能論理思考型ロボット。ある単語を口にするとショートするらしい……。

Q.2

どうしてゲーセンが風俗店になっちゃうの？

マー坊、ソープランドっていうのはだね……、

先生っ！

え？　あっ、スイマセン。根が機械なもので質問に答えるクセが……。えーっと、ゲーセンがナゼ？でしたね。それはですね、20年位前にゲーセンでいろんな事件があったからです。不良のたまり場になってたり、お金を賭ける人がいたりと。それで法の規制を被せることになったんです。

でもね有留香ちゃん。ゲーセンを「風俗店」として、規制してくれたおかげで、ゲーセンが明るくなり、みんなが安心して遊べる場所になったんです。風営法は規制ばっかりの悪法というわけではないのですよ。分かりましたか？

はーっい！

Q.3

お店ごとに営業時間が違うのはなんで？

法律では、「午前0時まで」です。

法律では、「午前0時から夜明けまで営業してはならない」と書いてあるんです。だから多くのゲーセンが0時に閉店するんですよ。でも、これは「風営8号店としてのゲーセン」の法律です。デパートや遊園地の中にあるゲーセンは、店内が外から見えてて犯罪が起こりにくいから、という微妙な理由で風俗店にならなくてよいのです。ですから、24時間営業してもいいんです。

といっても、デパートや遊園地が閉まれば、ゲーセンも自動的に閉店するわけですから深夜まではやってないですね。

Q.4

でも、駅前で24時間やってるお店もあるわよ？

それは、風俗営業店ではないからなのです。

ゲーセンは、全部風俗店になるんじゃないの？

では、どういうゲーセンが風営8号店になるのか説明しましょう。これは、ゲームの種類が関係していて、「どのゲームが風営法の対象になるか」ハッキリと決まっているのです。
そこでクイズです。風営法の対象となるゲーム機はどれでしょう？

ドライブなどコックピット型ビデオゲーム

基板を交換できるビデオゲーム

立って遊べるアップライト型ビデオゲーム

プライズマシン

メダルゲーム

プリクラ

パンチカ測定ゲーム

4と6以外……かな？

わかんないよー。

正解は2、3、4、5です。ということは、コックピット型とプリクラと体力測定ゲームだけのゲーセンだったら風俗8号店にならなくてよい、つまり24時間営業してよいのです。

ミナサン、コンニチハ。鉄腕8号のあやしい部屋へヨウコソ。今日はゲーセンの現場の人が、規制によってどんな苦労をしているのか、ホンネを聞くためにゲストをお招きしました。きわどい話がありそうなので、メーカーM氏、オペレーターO氏とさせていただきます。では、よろしくお願いします。

O&M よろしくお願いします。

8 まずはMさんに質問します。ビデオゲームの規制で困ることは？

M 法規制や業界の自主規制とありますが、規制を前提にしてますから困ってはないですね。困るといえば、規制が前提となってるから、新しいアイデアが生まれにくいことでしょうか。

8 では、Oさんが困ることは？

O 都道府県の公安委員会によって基準が違うことですね。

8 へ？　何ですか、それ？

O 管区が違うと伝達事項も違うことがあるんです（笑）。うちの県じゃダメとか。実際に問題が発生しないと、法律や条令の勉強をしないんでしょう。

8 では、規制が一番厳しい県は？

O ●●県ですね。クレーンゲームにしても、何にしてもいちいち文句を言われたました。逆に一番甘いのは△△県かな。下見にいったら、24時間ゲーセンがたくさんあるんですよ。で、公安委員会の人と話してみたら「テレビゲームは風営対象外だ」って（笑）。ビックリしましたよ。法の解釈が違うんですよ。それに、テレビゲームでも格闘は対象機で、パズルは対象機じゃないと勝手な解釈をしてました。

Q.5

ビデオゲームがあるのに24時間営業ゲーセンもあるぞ、先生？

面積規定をクリアしてるので、風営店ではないんです。

面積ってお店の？

そうです。では、法律の規定を説明します。わかりにくい表現なのでよーく聞いてください。「床面積に対して、客の遊技に供される面積（ゲーム機面積のおよそ3倍）が10%を超える場合」に風俗営業店となるんです。はい、よくわかりませんね。図に書いてみましょう。

●許可いらない

●許可いる

風営対象ゲーム機の面積を全部足して、さらに3倍した面積が、お店の面積の10%以上になる場合に許可がいるのです。ちなみに、ナゼ3倍するのかというと、人が遊ぶ場所を含めるという意味なのです。マー坊が知ってるお店は、対象となるゲーム機が少ないんだよ、きっと。

そういえばそうだった。

でも、最近は先生が言う「風営8号店のゲーセン」も1時までやってますけど？

よく気が付きましたね、有留香ちゃん。風営法は1985（S60）年にできたのですが、1999（H11）年に改正されました。その時に、特定の繁華街にあるゲームセンターやお祭りの日などは、深夜1時まで営業してよいことになりました。こういう規制緩和は、ドンドンやってほしいですね。

Q.6

どうして僕の学校の近くに、ゲーセンがないの？

残念だけど、出店できないのです。

そんなのも禁止されてるの？

はい、有名な規制の「出店地域の制限」です。「風俗営業所が、政令で定める基準に従い、都道府県の条例で定める地域にあるときは出店許可をしてはならない」という法律があるんです。これも図にしてみましょう。

〔条例〕
●大学を除く学校の周囲100M
●大学・図書館・病院の周囲70M

〔政令〕
●住居専用地域や住居地域

これが性風俗店なら頷けます。でも、ゲーセンは子供の遊び場です！　なのに子供が集まる場所から離れろ！　なんて理不尽なんだ……。そんなんありか〜!?　バチッ！　ッタクホウッテヤツハヨー……、メモリーサクジョ、サイキドウニハイリマス。

……ショートしたの？

キドウチュウ。……ア、アー、あ、あ。再起動成功のようですね。失礼しました。

先生、「そんなんありか」って言ってみて。

え？　そんなんARIKA？

違うみたいね。「理不尽」でショートしたんだわ、きっと。

---

8 ローカルルールですね。

M 以前、子供向けの乗り物でビデオゲーム付きの製品があったんですが、景品としてカードを出していたんです。「乗り物なのでドライブゲームです、だから風営対象外」っていうメーカーローカルルールもありましたね。でも、画面では「敵と闘う」のです。格ゲーと変わらないんですよ。簡単なゲームでかわいいキャラ、表現の違いだけです。ビデオゲームで景品を出すことは一切ダメですが、表現を変えれば逃げられる。矛盾を感じますよね。

O 規制は必要ですが、今の時代、お客さんへサービスをしないで、お店がはやることはありえません。景品提供をサービスと見るような法にしてほしいですね。

M そうなれば作る側も自由な発想ができますね。それに、テレビゲームも再認識してもらう必要があります。スポーツもあればアダルトもあるんで、細分化して対象年齢を作るとか。

O 今はその規制を店がやってますよね。18歳未満は麻雀コーナー立入禁止とか。やはり、法律が成年と未成年を一緒にしていることに無理がある気がします。だったら18禁ゲーセン、18才未満専用ゲーセンがあってしかるべきです。

8 PTAもうるさくないでしょうね。

O ですね（笑）。実際にPTAは凄いですよ。以前、店内で「さぁみんな帰りなさーい！」って叫ばれちゃって。サラリーマンも帰りましたね（笑）。

M それは、営業妨害ですね。

O でもね、PTAにひとりでもゲーセン好きがいてくれると助かるんです。「明日、見回りですから」って情報をリークしてくれたり（笑）。

Q.8

どうしてメダルを持って帰っちゃいけないの？

お店からの借り物なので返しましょう。

ふーん、買ってるんじゃないんだ。メダルってカジノがもとになってるのよね。

その通り。メダルゲームが硬貨で遊べたり、換金できたら完璧なカジノ＝ギャンブルです。

パチンコ屋さんの景品を買いとってくれるお店あるでしょ。ギャンブルじゃないの？

そ、それは、その一、「理不尽」な大人の世界の「グレーゾーン」でね……、ボン！　ホンマニドナイヤネンソノヘン……、メモリーサクジョ、サイキドウシマス。

逃げたわね……。

Q.9

親と一緒なのに6時で帰されちゃった。そんなのアリ？

ゲーセンはアリなのです。

法律で16才未満は18時、18才未満は22時までとなってます。保護者同伴でもです。

でも、遊園地は閉園までいてもいいんだよ。

そう、そこなんですよ！　ゲーセン以外の娯楽施設は保護者がいれば制限はないのです！

ゲーセンは悪い場所と思われてるの？

確かに昔はそうでしたが、今はこの風営法のおかげで変わったんです。次はゲーセンが楽しくなるような法律にしてほしいですね。
2人から、お願いしてみましょう。

政治家のみなさん、
よろしくお願いしまーす。

Q.7

18才未満禁止のゲームがあるのは、どうして？

お店の自主規制です。

Hな画面が出るビデオゲームだね。法律に画面の細かな規制はないけど、子供に見せないように、お側店が制限してるんです。
でも、エロ本の方がスゴイぞ、マー坊！

変なこと教えないでよ、もー……。そういえば、メーカー自主規制ってあるのよね？

さすが、隠れアーケードゲーマー有留香ちゃん。業界団体JAMMAの規制のことだね。「卑猥、極度の暴力的及び極度の残虐的な内容を表現するビデオゲーム」はダメって決めてるんだ。では、またまたクイズです。3枚の絵で基準をクリアするのはどれでしょう？

全部OK！

うーん、1だけダメ？

ブッブー、ハズレ。この規制には、「オネーチャンがパンツ脱いでちゃいけない」という裏ルールがあるのです。だから、1はノーパンでアウト、2はパンツはいてるからクリア、3はTバックをはいてるけど全裸にも見えちゃうから△です。

△ってなによー？

微妙なので協会が決定するということです。

何それ、きったねークイズ。

大人の世界には、グレーゾーンといって……、バチンッ！　ネットノホウガヒデーゾー……。

またあ？　今度は「グレーゾーン」ね……。

8　裏の話になってきましたね。ズバリ聞きます。金を積むとオイシイゲーセンができるなんて話はありますか？

O　こっちが教えてほしいですよ！　でも、出店できないところに出店できることもあるんですよ。以前、あるスーパーの別棟にゲーセンを作ったんですが、道一本挟んで小学校があるんです（笑）。どう考えても許可が下りるわけがないんですけど、下りましたね。

8　やはり裏金で？

O　いえいえ、根回しです。[illegible]に[illegible]察へ通って主旨を説明して、学校へも説明にと。接客マニュアルで「一度家に帰った？」というのもありましたね。でもダイナミックでしたよ、ゲーセンを出ると学校がドーンですから（笑）。

8　関係者が納得してくれれば規制もクリアできると？

O　うーん、決め手は、政治的圧力じゃないですかね（笑）。

8　最後に、ずばり法改正に必要なことは何ですか？

O　法を管理する側が、現状を調べて、現場の意見を聞くということですかね。

M　業界が声を挙げていくということですね。今も声は挙げてますが、進展しないですね。

8　では、進展に必要なことは？

O　頭のいい業界人（笑）。

M　それから、業界人と交渉してくれる柔軟性のある役人（笑）。

GAME MAKERS News Trancemitter

CAPCOM®

Illustrated By K.Okawara

発売元：(株)バンプレスト　開発・販売元：(株)カプコン

みなさん、燃え上がってますか？　個人的にゲーセン熱が上がりつつあり、会社帰りに軽く遊んで帰宅、が最近の定番でイイ感じです。さて、今月号はまたまた新作のリリースが、しかも2つもありました！　先月号でギリギリ言えなかったやつですね。が、今月からこのコーナーの文字数が減ってるので、詳しくは記事で確認して！（これ短いよ！　編集部）

(株)カプコン　オジー（尾島）

The Future Is Now SNK®

遅くなりましたがゲームショウでのたくさんのご来場ありがとうございました。当日発表しました、ネオジオ以外のハードでは初移植のDC版『餓狼ＭＯＷ』やネオポケの『SNK VS. CAPCOM激突！カードファイターズ2（仮）』は僕もとても楽しみです。みなさんも期待してお待ちください。

(株)SNK　レイモンド（奥野）

新緑が気持ちの良い季節ですね。気分良く外出したら、近くのゲームセンターに寄ってみてください。待望の『バーチャストライカー3』が稼動してます。＆今回はなんと、豪華賞品が当るプレゼントキャンペーンも同時スタート。このGWはみんなで『バーチャストライカー3』色に染まっちゃいましょう！

(株)アミューズメントヴィジョン
広報　まさ（初登場）

ADORES

首都圏最大のゲーム場チェーン『ゲームファンタジア』では今年もイベントを大展開！　テーマは【Mリーグ】。期間は、4/28～5/31。抽選で300名様に人気のメジャーリーググッズをプレゼント。応募は店頭や店内で配布しているクーポン券を手に入れること。さあ、お近くのゲームファンタジアへ急げ。

アドアーズ(株)　運営統括課
Mr.ポンポコ（大塚 雅美）

Sammy

みなさん、こんちゃ！　竹中です。GGX3on3始まりましたね！　全国で熱い予選が繰り広げられてます、皆さん頑張ってください！　いろいろ個性あるチームが作られると思いますが、サミーお薦めは、ミリア・ザトー・ヴェノムの「ジ・アサシンズ」とソル・ディズィー・テスタメントの「バトルギアーズ」！　強いかどうかは不明、タダの趣味（笑）。

サミー(株)　広報　竹中

彩京 AMUSEMENT WORKS PSiKYO

KONAMI®

こんにちは、コナミの小坂田です。みなさん、マルチセッションのウデはあがりましたか？　私は、ギターとキーボードは、何とか「持ち曲」を作れましたがドラムがサッパリです。ドラムマニア自慢の方、コツを教えてください。5月は、『ポップンミュージック6』と『マンボアゴーゴー』の2タイトルがリリースされます。みなさんお楽しみに！

ゲームのヘタな広報担当　おさかだ

当コーナー「GAME MAKERS News Trancemitter」では、掲載協力をいただけるメーカー様を募集しております。現在、アーケード製品を鋭意制作中であれば、どなたでも構いません。アルカディア誌面に記事として扱うにはまだ早いけど、「やってるぜい!!」の意気込みだけは伝えたい！　というメーカーの皆様の連絡をお待ちしております。

sega rosso

すっかり春ですね、ROSSOにも新しいスタッフが加わり活気づいています。そして、皆さんにお見せすることはまだできませんが、開発も順調に進み忙しい毎日です。今年もROSSOは凄いですよ！　皆さんがびっくりするようなタイトルが続出です。本当に期待して待っててください！

(株)セガ・ロッソ　小林 令奈

SEGA

待ちに待った？　ゴールデンウィークです。期間中、東京ジョイポリスでは「過剰サービス戦隊JOYPOLISレンジャー参上！～お客様に特別なサービスしちゃいま～す！～」を開催いたします。特別なサービスって？　それはこんなことやあんなこと……ムフッ、言えない、言えない。それは来てのお楽しみ。今すぐ、東京ジョイポリスへGO！

(株)セガ　広報　ホンジャナカ（田中）

こんにちは！　この度こちらのコラムで晴れて新作タイトル名を明記する事ができるようになりちゃいました（やっちゃやった♪）。5月予定で『グラビアコレクション』という落ちモノパズルです。グラビア誌面で有名な眞鍋かをりさん出演のポジティブな映像付きなのでゲーセンで見かけた際には皆様よしなに。

(有)セイブ開発　広報室ホイッ♪研究家

SUNSOFT

毎度どーも！　サンソフトです。東京ゲームショウ寒かったですね～、って今はもうGWですね。皆様はどうお過ごしなんでしょう？　私なんかここぞとばかりに引きこもってゲーム三昧だったりして。タイピングとか練習しちゃったり。PS2で、あしたのジョー、皆様よろしくね。

サンソフト・広報・渡部

namco

よ～し！
種を蒔くぞ!!

(株)ナムコ　開発企画一部　御所脇

TECMO

今年もやって参りました華のGW！　ただ今、全国各地で「モンスター甲子園オープン戦」を開催中！　「なぁ～んだ。PS2じゃん」などと思わず、ぜひ来てください！　AOUで参考出展となっていた『モンスターファームジャンプ』の対戦大会も行なってます！（PS版でだけど……）　ミナサマの参加をお待ちしてまーす！

テクモ(株)　つっちー（土原）

GWですネ！　GWはやはりアウトドア……いいじゃないすかぁ～。でもやっぱ『ナイトレイド』でしょ！　では一句。「GWはナイトレイドで想い出づくり」。ぜひハマってください!!　GWといえば『ギガ2』。スコトラも結果を待つばかり。申請頂いた皆様、有り難うございました！　引続き楽しんでくださいネ!!

(株)タクミ・コーポレーション
チェリーの父（日下）

TAITO

しくしく、コメントの文字が少なくなってしまったよん、TVに出たとか、スタントタイフーンがプラスとなって帰ってきたとかいっぱい書くことあるのにこれじゃ自分のこと書くだけで精一杯です（爆）。ということで、新モードを搭載した『スタントタイフーン・プラス』好評稼動中ですので、見かけたなら松桐共々ご贔屓にしてください。

松桐坊頭

VISCO

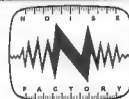
BANPRESTO

みなさんのご意見が！　アイデアがっ!!　商品化できる（かも）!!!　ということで、P187の「プライズコンテスト」に応募してください！　あなたの考えた商品がお店に並ぶ日を想像して……、まぁ、なんて素敵なんでしょう!!　この私でさえ、まだ企画が通ったことないのにぃ!!　キィ～!!!　応募しちゃおっかな？　でもすぐバレルか。プロレスネタしかないもんなぁ……。

(株)バンプレスト　小林 円

PCCW JAPAN

PCCWジャパンはネットワークゲームを視野に入れたコンシューマに力を注ぐため、4月末日をもって都内5カ所のAM施設を一時的に閉鎖いたします。閉鎖は一時的なもので、時代のニーズにマッチした新業態施設を展開する計画を検討しておりますので、ご期待ください。旧施設をご愛顧くださった方々、本当にありがとうございました。またお会いできる日を楽しみに……。

PCCWジャパン(株)　広報　芦沢サトシ

読者の皆様はじめまして。関西の超小さなゲームソフト開発会社ノイズファクトリーです。メーカー最新情報！　現在対戦格闘ゲームを開発中！　色々ありながらもジリジリと進んでいますのでご期待ください（開発情報は随時ご報告します）。う～ん世の中色々ありますなぁ～……。ふぅ……。

(有)ノイズファクトリー　社の長

「ニューストランスミッター質問箱」設置します！

というわけで、このページでコメントを書いているメーカー広報の方へ質問をしちゃいましょう。新作の話から「あなたは男性ですか、女性ですか？」といった質問まで、なんでもOKです。気になるコトは誌面で直接聞いちゃおう。もちろん、熱いファンレターでも構いませんよ。
宛先はこちら。お便りお待ちしてます。ま、アンケート葉書でもいいんですがね。

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル
エンターブレイン アルカディア編集部
「ニューストランスミッター質問箱」係

WOWのホームページがリニューアルしました！　今年の夏発売予定のセガ初の恋愛アドベンチャー「CandyStripe～みならい天使～」のページなどもスタートしましたので、みなさんぜひ萌えてください！　アドレスは以下の通りです。もちろんアーケードゲームの情報も充実してますよ。
http://www.wow-ent.co.jp

WOW広報　角村

Fuuki

Hitmaker

暖かくなったら外で遊ぶ！　外といったらゲーセンに決まってるダロガ!!　ってなワケでゲーセンにお立ちよりの際には、ヒットメーカーのゲームで遊んでやってください。『バーチャロン フォース』も後少しでリリースできると思いますんで、ええ。あ、『セガガガ』『クレタク2』等のDCタイトルもよろしく。

(株)ヒットメーカー　広報
ケンサクエンジン

先月号にて、広報担当の皆様のニックネームを自薦で募集したところ、みんな書く書く！　こっちの思惑通り。ありがたいですね。というわけで、読者のみなさん、このページに読者質問コーナーを設置します。日頃からメーカーに聞きたかったことから、結婚してますかなどのプライベートなこと、何でもOKです。お便りお待ちしてます。そうだ、素顔をポロリと公開ってのもいいですね。

猛者通信 ぽぺン

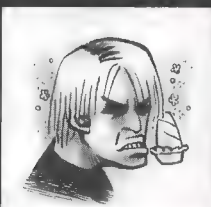
発行　2001年6月1日
第16号
ジ☆ダップセ
(C.LAN&田渕健康)
イラスト・天野シロ

月刊化になってから、モセルもずうずうしく一周年を迎えた。TBSのキャッチコピーであるところの「未来っぱこ」は、田渕健康の部屋であるところの「けそっぺや」の活用と用法を同じくしており、あのコピーライターも猛者読者であったか、などと偏狭な佇まいを見せる我らであった。

登場人物紹介

C・LAN(通称まさ)

レノっぺえ外見に惑わされがちだが、禁断のテクノロジー・EXAMダブルドライブを搭載した、戦慄の人類完殺兵器寸前な癒し系。

田渕健康(通称ケン)

泣く子も黙る鬼将軍と陰口を叩かれるも、その実は赤子の手すら捻ることのできない匹夫。ダンジェム隊に入隊希望な嫌死刑。

編集ひで(通称でーひー)

自らイエロートラッシュを自負する、地獄から来たクールガイ。締め切りの意味を解せぬダップセの二人に、今年こそロボトミー手術を施そうと企む獄私刑。

ゲムっ子倶楽部

「激突! 便所ドラグーン」

ゲームセンターにおける、より良い便所の条件とは? 未だかつて誰もが成しえなかった難問解決に、ジ☆ダップセが敢然と挑む。

厠リッシュ 鉄の掟

C・LAN(以下タッチ)　単刀直入に言うと、今回の企画はそれぞれが知っている、美しいことこの上ないゲーセン便所を披露し合い、どっちのお勧め便所が優れているかを競うプロジェクトでR。

渕健(以下ダウン)　なるほど。言わば便所合戦って感じDE・SU・NE!

ひで(以下フィーバー)　で、負けたほうはどうすんのよ。とりあえず、PSOの全キャラデータ消去でいいか?

タッチダウン　ひ、ひぃぃぃいぃッ!

フィーバー　……そんな世界の終わりみたいな顔すんなよ。

ダウン　とととりあえず、今回は勝ち負けにこだわらずに、「便所考察」に終始してみるのが良いかと思われますが(引け腰)。

フィーバー　チッ、この爆チキ野郎。まあ、それでいいよ。とりあえず取材のアポを取るから、それぞれのお勧めゲーセンを教えてくれよ。

タッチダウン　オゲー(擦)。

怒濤 ジョイポリ疾風

タッチ　てなわけで、朝の8時50分。我々取材班は、お台場はジョイポリス前にやって来たわけだがどうだろうね君。

ダウン　ねみ〜。ねみぃよおおおぉぉ。

フィーバー　フジテレビに出社する社員の群に紛れてやってきたものの、朝のお台場はわりと閑散としているな。

タッチ　そもそもなんで我らは、こんな早朝に、ここに来なければならなかったのかね獄長?

ダウン　それなんですけど、僕は山の手圏内のギーゴ(セガ系)ならどこのトイレも綺麗だったんで、そこを取材しようと思ったんです。けど、電話で取材申し込みをしたときに「それなら是非とも、お台場ジョイポリのお便所を!」と、セガの広報の方に強く勧められてですね(本当)。んで、開店前なら取材OKだということで、こんな早朝にお台場に大集合したわけです。

タッチ　なるほど。それならば、お台場ジョイポリはセガ公認の公式便所というわけか。これはファンならずとも、一度は参拝しておきたいものであるな。

フィーバー　どうでもいいけどさ、早く取材始めようぜ。

ダウン　ラジャス。って……ムォォォォォ!!

タッチ　ワァーット!?(巻)

ダウン　いつも猛者の取材では大活躍。ついでに筐体百景でも使用している、我の自慢のデジカメ「ファインピクス4900Z」に、スマメソが入ってねええ!!

フィーバー　スマートメディア入れ忘れだとう!? このヌケ作! お前は長谷川町子漫画の登場人物か!?

タッチ　しょうがないから、駅のキオスクで「写ルンです」を買ってしのぐっぺれ〜。

フィーバー　セガの広報の人にバレるのはかなり恥ずかしく、申し訳ないから、いかにもデジカメを使ってるようなフリをしつつ、「写ルンです」で撮影するんだぞ。

ダウン　ちょほほ。

(ジョイポリ潜入→取材開始)

タッチ　スんなわけでジョイポリ5Fに位置する便所にやってきた我らであるが。

ダウン　どうすか、この神々しさは! 流石、世界のセガ公式便所だけあって、他の追従を許さないクオリティでごわすよ。贅沢な空間設計に基づいて作られた室内は、居住性にも優れ、快適な便所ライフを送るには申し分ない造りとなっている(ナレーション・古〇徹)。

■1 リニューアルして、さらに娯楽パラメーターを上げたジョイポリ。惑星ラグオルにあるテーマパークも設置希望。
■2 ハイクォリティな内装。大人から子供まで年齢を選ばないフィット感を見せる。
■3 完成度の高さは、セガ系列便所NO.1を誇る。清潔感から便器配置まで付け入る隙がないとはこのことだ。

フィーバー　清掃が行き届いているのはもちろんのこと、広さも申し分ないな。

ダウン　つうか、僕の部屋よりも広いですYO!(本当)

タッチ　これはもはや、ゲーセンの便所というレベルを超越しておるさなあ。いよいよゲセ便も、次世代戦争に入ったといったところだわいフェフェフェ。

ダウン　ボカァ、ここに住んでもいいぐらいですZO〜。

フィーバー　……ブチケン、それマジで言ってるだろ。

爆裂メモリーズ in OOMIYA

タッチ　ふむ。じゃあ次は我の番じゃいな、フェフェフェ。

ダウン　まさ兄ぃのお勧めベンジェルは何処でしょう? 浦安第4区画とか……。

タッチ　馬鹿いっちゃいかん。まあ聞いて驚け。その便所は5月に遷都を遂げる、埼玉はさいたま市県庁そば、泣く子も黙る衝撃都市大宮にあるのさね。

ダウン　む。今は編集マジソのお膝元ですな。んでは早速IDOしまSHOW。

(東北本線に乗車中)

タッチ　今は昔、かれこれ10年以上は前になるが、当時浦和に住んでいた我が、活用していたのが大宮でな。東口の通りにはゲセがひしめき合っていたさね。これまでにも何度か話した気はするが……。

ダウン　さいですな。うかがってます。例の「スーパーマン」とかも、大宮にあるんでしたね確か。

タッチ　ムス。一昨年の夏に行なった三國戦記(&アシュブレ)探索でも、大宮の店を何軒か紹介しておる。気になる人は、アルカデWEBを見ると良いだろう。

フィーバー　俺も昔、春日部でVV言わしてた時代は、大宮のゲーセンまでよく遊びに来たな。

タッチ　大宮東口ゲセ街のはずれにあるゲームファンタジア大宮店こそが、これから向かう厠に他なるまいて。

ダウン　なるほどぅ〜んむ。

(大宮に到着)

タッチ　こここ〜いつぁ懐かしいZE! 改札そばのオブジェもそのまさね。じゃ

猛者語録　毎回毎回、奇想天外な事を言い出す小僧ッ子たちのおかげで、アポ取りの度に頭を悩ますボク。なんてかわいそう。「あの〜御社の直営店のトイレをですね〜」。大変だよ、ママ。ボク訳わからんちんな電話してるよ。28にもなって、トイレが見たいとかいう企画書書いてるよ。しかも、話が通ったよ! 世の中なんでもやってみるものだね。嗚呼、お優しいメーカーの方々、ありがとうございまする。(ひで)

あ、まず手始めに昔行ってたカレー屋へ行き、我の懐かしゲセツアーの段取りを決めるとするか。
ダウン　Eですね。ちょうど腹も減ってたし。
フィーバー　おいおい、そんなのはあとだあと！　人待たせてんだから、現地までとっとと案内しろや。第一ツアーじゃねえ。
タッチダウン　ぐ〜ぐるっぐっぐ〜（○ン太風。訳：イエスサー！）

タッチ　ホムス。見〜えてきたぞぉ。この先の奥まったトコに、ゲームファンタジア大宮店があるっぺれ〜。
ダウン　しかし、この界隈はゲーセン多いですなぁ。次のゲーセンマップは大宮でキマリっすよ、素マブで。そんな中にあって、食堂の「おふくろの味　ひで」が異彩を放ってますな。
フィーバー（ひで）　まだあるのかここ。俺も昔、気になってたんだよな。
背広姿の人　お待ちしてました。アドアーズ広報の田嶋です。本日は、ゲームファンタジア大宮店のトイレを取材ということで。
タッチ　いかにも。（誇らしげに）よろしく頼も〜。
田嶋　しかしまたトイレとは……。それに他の店舗には、ここよりも新しくて大きなトイレがありますが。
ダウン　これには深いわけがありましてな。我ら二人が、思い出に残るお気に入り厠をピックアップ……（経緯説明）……という企画なんですよ。
田嶋　なるほど。そういうことでしたか。
フィーバー　ここは、いつ頃出来たお店なんですか？
田嶋　87年の2月です。ゲームファンタジアの中でも、かなり古い店舗になりますね。
タッチ　我がここに通っていたのは、ブルネルやグラIIのあたりさね。
ダウン　ともに88年頭のタイトルですね。まさに、デキタテホヤホヤの食べごろ時代だった、といえましょう。
タッチ　トイレは確か2階だったな。お！　階段正面のバベルイラストも健在か。
田嶋　こちらです。建物自体はだいぶ老朽化が進んでいますが、当社ではトイレにもかなり気を遣っていますよ。
（トイレ内探索開始）
ダウン　お！　ここはマジキレーすね。小便器が3つと量も十分。大宮ゲムっ子の便意を、一身に背負うスポッテルだけのことはありまさ〜ね。
タッチ　オムホス!!　まさにここさね！　アイス食いすぎて腹が下ったときや、冷房で腹冷やしたとき、大学登校途中、乗り換え直前に気が変わったときなど、よく立ち寄ってたもんじゃわいフェフェフェ。昔の思い出と変わらぬ清潔さを保っておるわい。
フィーバー　トイレは綺麗だけど、話がきたねーよ。
田嶋　（苦笑交じりに）ありがとうございます。トイレを清潔にしておけば皆さん綺麗に使ってくださいますし、お客様の印象もだいぶ違ったりするんですよ。
タッチ　なるほど。確かにトイレはゲーセンの背姿のようなものかもしれぬな。ただ、ここが思ひ出よりも、ちいとばかし狭い気がするのは、我が成長した証拠さね。
フィーバー　ホントかよ。

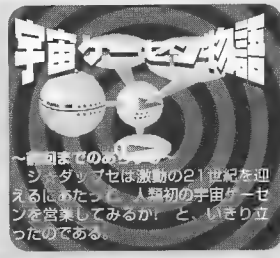
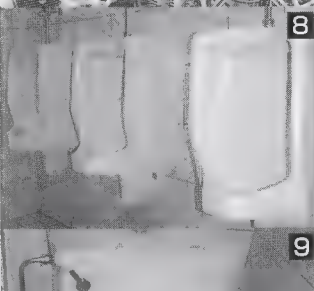
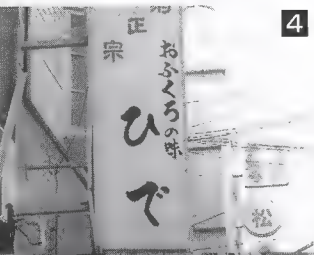
日暮三十太の来訪

フィーバー　というわけでお互いの自慢トイレを見たわけだが、どうよ感想は。
タッチ　やはり、トイレが綺麗だとプレイヤーの心が落ちつくな。安心してゲムができる空間につながッているということを、実感した次第さね。
ダウン　昔は休みの日ともなれば、一日中ゲーセンにいましたからね。当然何度も用を足すわけですよ。そんなときに汚い便器や、芯のみのペーパーロールなんかがあるとかなり萎えますね。
タッチ　ちょっとボロクソ〜ルな佇まいを呈する店でも、トイレにいつも紙があり、掃除が行き届いていると「がんばってるな」と素直に思うさね。メンテなんかと違って、見えにくい部分であるだけに、おざなりにされやすいが、しっかりやってほしいものだ。
ダウン　でも最近は少なくなりましたね、汚いトイレも。
タッチ　うむす。ゲーセンのイメージアップに、排泄環境の向上は欠かせない要素であったろう。今後もこの調子で、業界にはぜひともがんばってほしいものだ。
ダウン　さてと……まとまったところで「ひで」で何かかっ食らって、大宮ゲセ巡りでもしますか。
タッチ　（果てしなくダラジュルな感じで）うん、それ、いいね。しからばズィ☆！
ダウン　ダップセ！

（つづく）

4 ついぞまさが一度も行くことのなかった「ひで」。その隣の「理容ハンサム」にはお世話になったらしい。
5 ハイセンスなイラストが、ゲームファンタジアを演出する。いやマジ懐かしかったよ〜あ、こりゃこりゃヘイ（ニセまさ）。
6 3Fの不思議な空間はまさしくトリップ。ケンがいたくお気に入りの様子だったぞ。WEBでも紹介してるYO。
7 之即ち通りの外れに鎮座まします、大宮タジア。サウナも15年前から健在！　ちなみに大宮のゲム代は50円メイン。
8 ここが大宮ゲームファンタジアのトイレだっっっっ!!　15年という一時代を超えてもなお、その思い出は色あせない。
9 赤と白のコントラストが鮮やかなトイレの奥にある個室は、心から落ち着ける時間をアナタに提供する。重要だ。

宇宙ゲーセン物語

〜前回までのあらすじ〜
シャダップセは激動の21世紀を迎えるにあたって、人類初の宇宙ゲーセンを営業してみるか！　と、いきり立ったのである。

ケン　ふと思ったんですが、今のところ、宇宙でなにかしらの店を開いた例ってあるんすかね。
ひで　ねえよ（きっぱり）。
まさ　ムス。となると、宇宙ゲーセン「スペースノバ（仮）」が開店した暁には、宇宙店舗第一号になるやもしれぬのだな。
ケン　宇宙ゲーセンにも、風営法の適用とかってあるんですかね。どこかの役所に、出店許可かなにかを申請しなければならないとか。
ひで　その前に、どこの国の法律が適用されるんだよ。
まさ　謎は深まるばかりさな。
ケン　とりあえず、現在建造されている多国籍宇宙ステーションの中に、敷地を借りるってのはどうでしょう。
まさ　最初はプリクラマシンを一台設置するところから始めて、ゆくゆくはスコア集計店レベルに育てたいものさな。
ケン　じゃあ、早速宇宙センターに聞くだけ聞いてみましょう（本当）。
ひで　マジかーッ!?

もーアッタマ来た！　お前ら全員ブッ殺してやるー（ガンダムが水泳部に集中砲火を受けて撃沈された時）

生粋の生涯ゲーマーが語る、ゲーム世代のカタストロフィ

16

Roughnecks/
DragonLEE（作文） G・ヒコロウ（イラスト）

Joystick Troopers
ジョイスティック トゥルーパーズ

■プロフィール■
さようなら中澤姉さん（涙）。矢口の世話は僕に任せてください。ナチュラルボーンいじめられっ子のチャーミーもね。……書いてて空しくないのかって？ うるせえなあ、妄想だけが人生さ！
dragon@blue.intero

「○○の新作抱き合わせの件、書いていい？」

書いてはいけない、知れてはいけない

何回か前のコラムでふと思いついたネタがあり、商業誌的に灰色な部分があったので思い切って聞いてみた。

「○○の新作抱き合わせの件、書いていい？」

数秒の沈黙の後、冷静な声で「…ダメです」と予想どおりの返事。救われたのは、編集担当氏の真面目な性格が垣間見られた点だろう。ゲーム雑誌業界にどっぷり漬かっている奴だったら、歯グキが見えるぐらいニヤニヤしながら「ンなコト書けるワケないじゃないっすか～」と能天気なリアクションを返すだろう。受話器の向こう側の表情まで想像つくぜ。どの業界にも絶対にいるタイプ。裏を知っているくせに何もせずにヘラヘラしている奴の方がよっぽど許せない。

本誌「アルカディア」にも、買っては……じゃなかった「書いてはいけない」コトがある。僕が編集担当氏に尋ねた先の件もそう。

さて、まずは表紙が「プロギアの嵐」のアルカディア前号がお手元にある方は内田氏の記事をご覧あれ。「とべ！ポリスターズ」の基板が掲載されているページです。チップに、おでんマークまで入っているのに、あの"ビデオCDも再生できまっせ"マルチメディアマシンの上位システムを用いた基板だった……という件には触れられていない。他にもあるよ。今こそストIIのデジパチにサムスピとパロディウスのパチスロが街に出ているが、90年代前半のデジパチ液晶画面ブームから始まったゲームメーカーとパチンコ台&パチスロ機メーカーの蜜月関係は、つい最近まで特定のメディアには掲載することを許されなかった。そうゲーム雑誌のことです。「最新爆裂連チャン機の液晶画面を制作したのは、あの○○！」という景気のいい記事が普通の雑誌やAM業界誌には掲載されているのに、ゲームファン向けのメディアには告知されるどころか、ネタ見ーっけと勇んで問い合わせたのに「掲載は見合わせてください」だってさ。ギャンブル特有のマイナスイメージが強いのは判る。しかし当時からゲームメーカーがゲーム制作以外の稼ぎ頭としてオープンにしていれば、この各5冊と言われるゲーム業界の飛行姿勢は違っていたはずだ。

まだリスクヘッジなんて言葉が一般的でなかった時代だから仕方がないが、今や情報は有利不利・信憑性・昼夜を問わずに一瞬で世界中に広がってしまう。だったら最初から情報をオープンにしてしまいましょう、というのが世界的な流れだ。結果的にそれは企業が抱えているリスクの軽減に繋がる。最近の例で言えば、カプコンが業務用撤退という灰色の情報が世に出ても企業が一番重視するマーケットは劇的な変化を見せなかった。セガのドリームキャスト撤退発表数日前のドバシ情報もそう。俺やゲームファンの複雑な心情はさておき、そうしないとメーカーの負担が増えるんだからしょうがないじゃん。これだけナマの資本主義や商業娯楽の構図をリアルタイムで経験できる、今を生きるゲームファンって案外恵まれてるかもよ。

件の「抱き合わせ」だって、××2を買ってくださったオペレーター様には○○を本発売二週間前に優先発送！って最初から堂々と言ってしまえばいいじゃん。

マスコミはサービス業でありジャーナリズムは思想だ。どちらが概念として上かというのは一概に決められないし、同居できる性質のものではないというコトは毎日の新聞やテレビを見ていれば気付くでしょ。マスコミだけに牙を向ける前に、貴方は自分が受けた情報がどのように形成され誰に向けて発信され、その目的が何であるか想像したことがありますか？

再び取り出しましたるは前号のアルカディア。巻頭のキンターズ新作の記事は久々のスマッシュヒットだった。情報の速報性ではインターネットに負けてしまう月刊誌なら、商業誌でしかやれない事で読者が一番知りたいであろう事象を記事にすればいい。暴露性をジャーナリズムと勘違いしてしまう困ったちゃんが多い中で、あの記事はゲームマスコミとしてギリギリの記事だった。発売一週間前の時点で巻頭記事が白紙になってしまうリスクを背負う危険は「ジャーナリズム」とは無縁だ。

「新作のキンターズは韓国から発売！」って知られるのがそんなにイヤかい？ その事実が知られる前に優先して発表しなければならないことがあったでしょう。「キンターズの新作は出ます！」って。その上で発売は韓国、開発は大阪（しかも江坂）って発表すればいいじゃん。

ナコルルを契機にアイヌ民族や先住民文化に興味を持ち、ファンジンとは違った形の同人活動を始めた人がいる。キム・カッファンに刺激を受け、フルコン色が強いITFテコンドーを習い始めたり、実際の競技観戦にハマった人がいる。

ズバリ言って、こうした出来事はメーカーにとって「どうでもいい」もしくは「迷惑」だったろう。ただ、強調しておきたい。個々のクリエイターはこの事実を誇っていい。あなたの仕事が元で、ゲームプレイヤーの世界観は間違いなく広がったのだから。こういう化学反応というか連鎖反応までも視野に入れないと、楽しさやビジネス的な意味を含めたビデオゲームの「広がり」は望めないのではないだろうか。「ゲームに影響されて」未成年者が始めるのは、なにも快楽殺人や親殺しだけじゃないんだからね。ひとつ、こうしたほのぼのとした記事を一般マスコミにも望みたいもんです。

……んー、なんか今回は消化不良に終わっちゃったなあ。結局言いたいのは、情報はオープンにすることで世間を通して活性化するということ。あと、例の巻頭記事のようなキレ味を楽しみにしてます↓新編集長、ということで。ごめん今回はマジに時間切れ。次回はちゃんとします！

編集者談！ 「キンターズ」なんて言わねえよ。ま、いいけど。あと、何も中澤ねぇさんが死んだわけじゃないんだからさ。けど、チト残念だな。年齢差に屈せず、包括的なエンターティナーとして成長するかに見えたモー娘。だけど、なんか単なる「消費」行動に陥ってしてしまったのだろうかって感じ。最近のゲームも同じで、インカムがそのゲームの「情報の消費」に負けちゃうのね

アルカディア編集部無責任編集

ゲーマー用語の基礎知識

今月のお題はメダルゲーム。先月のプライズマシン同様、ゲーセンで遊んでるだけでは知りえない裏の情報が満載なのです。お楽しみに〜〜。

担当：Mr.K＆伊勢猫
挿し絵：ぎらり屋

今月のキーワード
『メダル』

※記事内の記号について
「㊐」……同義語を表します。
「㊑」……類義語を表します。
「㊒」……対義語を表します。
「例>」……使用例です。
また、用語が複数の意味を持つ場合、丸数字で区切って表しています。

▼ア行▲

預かり [medal keeping]
獲得したメダルをお店が預かってくれる便利なシステム。大多数の店舗で、その期間は「1カ月」と設定されている。が、この期間は法律などの規制があるわけではなく、長年培われてきた業界の慣習で決定しているようだ。

ウィン [win]
勝利・獲得という英語の意味そのまま、メダルを獲得すること。メダルゲームにおいては、メダル獲得枚数まで、この一語によって表現されている。㊒ルーズ

オッズ [odds]
英和辞典によると「賭事の際の賭け越し」と説明されている。が、よく意味が分からないので、賭けたメダルが何倍になるかを示す目安の数字＝倍率と覚えておこう。

▼カ行▲

カジノ [casino]
メダルゲームシステムのモデルとなった娯楽施設。簡潔に言うと賭博場。ちなみに現職の東京都知事は「お台場カジノ案」を公約に掲げている。もちろん、教育面および治安面で反対する声も多い。というわけで提案。怖い業種の方々ではなく、ゲームセンターオペレーターの店舗で、都の委託機関が換金業務を行なえば、問題はクリアされるのではないだろうか？　どうでしょう知事様。あ、都の機関じゃあ、汚職が心配ですね……。

キッズメダル [kids medal]
小さなお子さま向けのメダルゲーム。ゲーム内容は様々だが、基本的にワンボタン操作で遊べる分かりやすさがポイント。ちなみに「1回のゲームで獲得できる最大枚数は99枚まで」という業界の自主規制が存在している。ショッピングセンター内のゲーセンに多く存在するため。SCメダルと呼ばれることもある。㊑ジャリメタ

ギャンブル [gamble]
メダルゲーム場を運営する際に最も気を付けなくてはならない言葉。メダルゲームを最後に換金すれば、アッというまに賭博＝違法となってしまうのである。賭博は現金、もといい厳禁なのである。

▼サ行▲

シグマ方式 [sigma's system]
現金でメダルを借り、ゲームでメダルを増やして遊ぶというシステムの俗称。昭和44年、株式会社シグマ（現・アドアーズ）により、このシステムが構築されたことから命名された。換金も景品もダメ、というシステムのため、成功を危ぶむ声が多かったが、翌45年には全国に模倣店が登場、大ブームとなった。

ジャックポット [jack pot]
「積み立て掛け金」という意味のトランプ用語。また、当選者がいないために累積された「多額の賞金」という意味もある。それが転じて、メダルゲーム（カジノ）での最高当たりを意味するようになった。ちなみにメダルゲームでのジャックポットは、数百枚以上獲得が相場である。略してJPと表記される。

シングルメダル [single medal]
ひとつの筐体にメダル投入口がひとつだけ付いている、1人用メダルゲームのこと。㊒マスメダル

▼ハ行▲

プログレ [progressive system]
正式名称はプログレッシブ対応メダルゲーム。複数の筐体を通信させ、各筐体に投入されたメダルの数パーセントをプールしていき、大当たりが出たときにプールしたメダルを一気に払い出す大がかりなシステム。この大当たりは通常のJPとは区別して、プログレッシブJPと呼ばれることが多く、一般的に数千枚にも上る枚数となる。

ペイアウト率 [payment rate]
いわゆる「当たり確率」のこと。メダルゲームでは、90％前後に設定されていることが多い。これは、仮に100枚のメダルを使って遊んだ場合、90枚前後は戻ってくるということ。単純に考えると必ず減る設定が、ゲームによって110％や70％に変動、長時間での平均値が90％となるように自動調整されるのである。高確率の波が来ているときに強気に攻めることが基本である。

ベット [bet]
メダルを賭けること。「ベット×オッズ＝ウィン」という数式がメダルゲームの基本概念である。

▼マ行▲

マスメダル [mass medal]
ひとつの筐体に複数のメダル投入口があり、多人数同時プレイができる大型メダルゲームのこと。もちろん、2人用にも適用される。最近では、プレイヤーが座る場所をターミナルと呼ぶことから、マルチターミナルマシンと称されることもある。㊒シングルメダル

メダルゲーム [medal game]
投入口にメダルを入れて遊ぶと、メダルが払い出される方式のゲームマシン。この方式は「メダルイン＆メダルアウト方式」と呼ばれ、賭博につながらないメダルゲームの原則と定義付けられている。

COLUMN メダル

専用メダルゲームで遊ぶためだけに作られた丸い金属片がメダルである。磁石にくっつく性質（磁性体）のスチール、または430ステンレスという素材で鋳造されるのだ。その直径は大小2種類に区別され、大きいものが米国の25セントサイズ、小さいもので5セントサイズとなっている。自動販売機などでの悪用を防ぐため、日本の硬貨と大きさ・厚みに違いを持たせているのである。

話は変わるが、コインゲームという言葉を雑誌などで見たことがあるだろうか？　メダルゲームを説明しているのに、なぜかコイン（＝貨幣）ゲームと呼ぶのだ。アーケードゲーム業界誌に「コインジャーナル」があったように、硬貨を投入するものがコインゲームなのである。一般誌や新聞が間違えるのはともかく、ゲーム誌も希に（某ゲーム専門サイトは度々）コインゲームと呼んでいたりするのだ。アーケードを愛する読者諸君が[illegible]い間違えるのだけはやめましょうね。

惜しくも！選落ち用語

3ウェイ方式 [three way system]　メダルゲームの筐体にメダル・10円・100円それぞれの投入口が付いた機構で、子供用メダルゲームだけに搭載可能である。メダルイン＆メダルアウトの原則に反しているようであるが、これは、「硬貨をメダルに両替する機能を搭載している」と解釈されるのである。

Old Game Museum
オールド ゲーム ミュージアム

名越稔洋×マーブルマッドネス

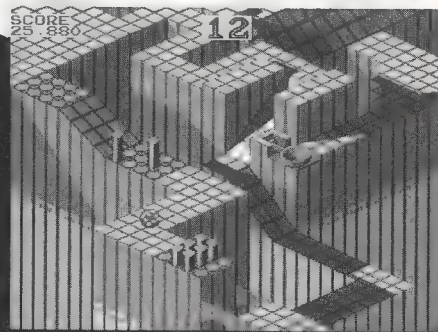
一部のオールドゲーマーからも注目されている『モンキーボール』。その開発者である名越 稔洋氏と、17年前に発売された伝説の名作との関係に迫る。

Text：RED

先日のAOUエキスポで発表され、この5月に発売が予定されている『モンキーボール(アミューズメントヴィジョン／セガ)』。エキスポでプレイした人や、本誌5月号の紹介記事を読んだ人の中には、「あるゲーム」を思い出した人も少なくないだろう。

「あるゲーム」とはアタリ(※1)が84年に発売して当時のマニアを虜にした伝説の名機『マーブルマッドネス』である。そして、こう思った人も多かったのではないだろうか？「このゲームの開発者、相当マーブルマッドネスが好きだったのではないか？」と……。

今回のオールドゲームミュージアムは、アミューズメントヴィジョン代表取締役社長にしてモンキーボールの発案・開発者、名越稔洋氏とマーブルマッドネスをお題として進めていこう。

「一応クリアはしましたよ」

予想通り、名越氏は学生時代マーブルマッドネスにハマっていた。プレイヤー時代の自らを「ライトユーザー」「マニアレベルは10段階評価で5くらいだった」と振り返る彼だが、これは謙遜含みの言葉とみていいだろう。

なぜならば、マーブルマッドネスはルールこそ単純だが難度は決して低くなく、いわゆるライトユーザーと呼ばれるプレイヤー層が全面クリアできるようなゲームではなかったからだ。全6面と面数自体は少ないものの、4面以降は1面ごとが壁になるようなゲームで、当時のマニア達もそう簡単にクリアできたわけではなかったのである(※2)。逆の見方をすれば、マーブルマッドネスに対するときの彼は、ライトユーザーではいられなくなるほど、このゲームが好きだったのかもしれない。

トラックボールへの想いとバナナレバー

名越氏も、マーブルマッドネスに対しては「あのゲームに文句をつけるところはほとんどない」と、手放しで絶賛。もっとも、全面クリアするまでプレイした上でこのゲームを誉めない人は、あまりいないと思われるのだが……。

マーブルマッドネスのどこが好きだったのか？ といった問いに「ボールを操るためにトラックボール(※3)を使うダイレクトな一体感、それだけですべてが語れるところ」との答え。やはり、彼も多くのマーブルマッドネスファンと同様、トラックボールという操作系に少なからぬ思い入れを持っていた。マーブルマッドネスをプレイ中に、お約束である「ちょび肉(※4)」をした話を「今だったらPL法で大変なことになりますよね」などと、冗談交じりで嬉しそうに語ってくれたのである。

ではなぜ、モンキーボールではトラックボールを採用しなかったのだろうか？ マーブルマッドネスにおけるトラックボールの操作感が好きだったプレイヤーなら、誰しも思うところだが……。名越氏がプレイヤー時代に、マーブルマッドネスにハマっていたことを知ると、その疑問はますます膨らんでくる……。

なぜトラックボールを採用しなか

※1：アタリ
1972年、アメリカに誕生した世界初のビデオゲーム専門メーカー。元祖ブロック崩し「ブレイクアウト」など、世界的ヒット作をリリース。ワーナーコミュニケーションズによる買収、ナムコアメリカとの合併などを経た後、ミッドウェイに吸収され、その歴史に幕を下ろした。

※2：そう簡単にクリアできたわけでは～
筆者もこのゲームにはかなりお金を吸われた。4面以降は本当に1面1面がきつくて、クリアするまでにはかなりの期間を要した記憶がある。特に6面に行けるようになってから、クリアするまでがキツかった印象が強い。初めて6面クリアできたときは、本当に嬉しかったなぁ。

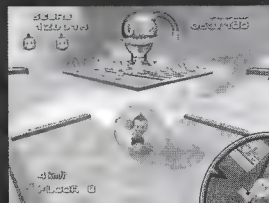
※3：トラックボール
コンパネに埋め込まれたボールを転がすことによって、キャラクターを操作する入力デバイス。通常の8方向レバーより微妙な操作が可能。「ワールドカップ（85年／テーカン）」「サイバリオン（88年／タイトー）」「アウトトリガー(99年／セガ)」など、なぜか面白い作品が多い。

※4：ちょび肉
コンパネとトラックボールの微妙なスキ間に、手指の肉や皮をはさんでしまうこと。地域によってその言い方は様々である。かなりの激痛を伴い、場合によっては流血騒ぎに発展する。マーブルマッドネスやワールドカップの場合、かなりパワフルな入力を要するため、引き起こしやすい。

名越 稔洋

株式会社アミューズメントヴィジョン　代表取締役社長

代表作
DAYTONA USAシリーズ
SCUD RACE
SPIKE OUTシリーズ
PLANET HARRIERS等

昭和40年6月17日生まれ
1989年　(株)セガ・エンタープライゼス入社
　第2AM研究開発部所属
1998年　同社　第11AM研究開発部
　部長就任
1999年　同社　第4研究開発部
　部長就任
2000年　(株)アミューズメントヴィジョン
　代表取締役社長就任

アミューズメントヴィジョンの最新ゲーム「モンキーボール」は5月中旬稼働開始予定。P66からの記事も要チェックだ!!

Q 開発という立場になる前は、いつごろ、どんなゲームをプレイしていたのですか？

A いわゆるライトユーザーで、面白そうな新作はとりあえずプレイしましたし、難しそうだと思ったら、手を出さないこともありました。メダルゲームなんかも遊びましたね。

　高校生のときはあまりゲームはやりませんでしたが、大学生になって時間に余裕ができてから、よくゲームセンターに行くようになりました。

　当時は「ギャラガ」などで遊んでいましたが、「ギャプラス」くらいからはシューティングゲームについていけなくなりました。

Q 特に好きだった作品は？

A 「アウトラン」「アフターバーナー」などの体感ゲームはすごく好きです。けれど、体感ゲームは「パワードリフト」からついていけなくなりました。その頃に入社して、開発現場にパワードリフトの筐体が残っていて、「ああ、手に負えないゲームを作っている会社に入社したんだな……」と思ったのを覚えています。

Q ゲーム開発に就こうと考えた動機は？

A 映画学科に在籍していて、映画業界、映像の制作をやりたかったんですが、なかなかいい職がなかったんです。

　そこで、純粋に好きになれることを考えて、ゲーム好きだし、ゲーム業界で働いていこうかな、と思いました。

　80年代中盤ごろから、急速にゲームの映像が発達するのを目の当たりにして、これからゲーム映像が発展して、映画と比較されるようになっていくのを見るのも面白いだろうと思いました。

　だけど今は、ゲームの映像を映画っぽくし過ぎる方向性にも疑問を感じています。

ったのか？　という問いに対しては、「これまでにもあったトラックボールより、レバーがバナナの形をしたものの魅力のほうが、ずっと大きかった」と答えてくれた。家庭用ゲームの台頭により、アーケードゲームの存在価値が問われる今だからこそ、「ゲーセンでしか触れないものを」という、アーケードゲーム開発者としての想いがそこにはあった。

　企画を練っている段階で、自キャラを猿と決めてからはバナナ型レバー抜きでは考えられなくなっていた（※5）、とのこと。AOUに出展した際、筐体の前を通りかかった一般人が訝しげにバナナ型レバーを触って（プレイはせずに）立ち去る光景を見て、「勝ったと思った」と語ってくれた。

怒りのベクトル

　名越氏はこんなことも言っていた。「マーブルマッドネスは、失敗したときに、自分に対して怒りを覚える。失敗したときにゲームに対して怒りを感じてしまうゲームより、自分に対して怒りを覚えるゲームのほうがハマれる。」

　正直、この発言には唸らされた。マーブルマッドネスをプレイしていたとき、このような感覚を持ったプレイヤーは少なくないのではないだろうか？　やはりこの人、今は開発者でも、根っこの部分の感覚がゲーマーっぽいのである（※6）。

　面白かったのでちょっとつついてみると、あっさり口を割って（？）くれた。やはり彼も、マーブルマッドネスはかなり怒りながらプレイしていたクチだったというのである。「なぜ失敗したのか、次はどうすればいいか、というのが分かりやすいゲームはいいゲームだと思う」という発言にも、マーブルマッドネスやモンキーボールに対する想いが見える。

　今回印象に残ったのは「過去の作品で、少しルールを焼き直ししただけで（※7）、すごく面白くなるゲームはたくさんあるんですよ」という発言。モンキーボールもこれに該当する作品だという。

　「焼き直し」という言葉はあまりいい響きではないが、マーブルマッドネス→モンキーボールという流れにマイナスイメージを感じないのは筆者だけではないだろう。

　モンキーボールに関しては、焼き直しとかリメイクではなく、17年の歳月とメーカーの垣根を超越して出現した「続編」であると言ってもいいのではないだろうか？　単にタイトルがモンキーボールというだけであって、そのスピリッツは「マーブルマッドネス2001／名越REMIX」とでも言うべきものなのである。少なくとも筆者は、モンキーボールをプレイすることと、今回のインタビューを通して、そう感じた。

　ビデオゲームが登場してから30年以上が経過し、アイデアは出尽くした（※8）感もある。しかし、先人の残した遺産の中には、未だ掘り尽くされていない、宝の山も眠っているのではないだろうか。

※5：バナナ型レバー抜きでは～
名越氏も自キャラを猿と決めるまでは、トラックボールにもかなりの未練があったそうだ。また、「バナナ型レバーの企画が通らなかったらトラックボールにしていたか？」と聞いたところ、難易度の調整が関係してくるので、トラックボールに変更することはできなかったとのこと。

※6：感覚がゲーマーっぽい～
プラネットハリアーズにはなぜ2周目があるのか？　という質問をしたら、「昔のゲームはうまければ長く遊べたんだぞ、という意味を込めている」という答えが返ってきた。こんなセリフ聞かされたら、「ライトユーザーだった」とか言われても、到底信じられませんなぁ。

※7：焼き直ししただけで～
モンキーボールのように、すごく面白くなる場合もあるが、当然逆のケースも存在する。数年前に某社から発売された、トラックボールで●●●●●を転がすゲームは、かなりキテた。トラックボールで球転がしするゲームを作れば、必ずしも面白くなるわけではなかったようだ。

※8：アイディアは出尽くした
名越氏は、1972年にアメリカに誕生した、アーケードならではと言えるアイデアはたくさんストックしている、と語っていた。「例えば、モニターを縦に4つ並べたテトリスとか面白そうじゃないですか?」とか、かなり大胆な発言もあった。今後も、アミューズメントヴィジョンの作品には注目していきたい。

ゲームセンターよく見る伝

アルカノイドタイプのブロック崩し系新感覚アクションパズル、『プチカラット(略してプチカラ)』が今回のお題。「アクションパズル戦記！　壮大なる序曲が今、始まる」という広告キャッチに「序曲の続きはどこ？」とつっこみたくなりますネ。

『プチカラット』基本操作

ーパドルでルンルン(以下略康)ー

パドル

★これをグリグリ回すことで、バウス(自機)を左右に動かせる。画面の端から端まで瞬時に移動できるぞ。

ボタン

★最初にボールを発射するときにしか使わない。隠しキャラを出すのにも使うがね(ゲー辞典参照)。

★「プチカラット」は「アルカノイド」シリーズでおなじみのパドルレバーを採用。モニター内の自機とプレイヤーの脳神経が、まるで直結したかのような一体感覚を体験することができるのだ！

『プチカラット』

Text：福田柵太郎

ジュエリングドランカー必見、熱き血潮で宝石をモギれ!

どちらかというと地味目なジャンルのブロック崩し系ゲームながら、爽快感とパズル性、キャラクターイズムを追及していたアクションパズルの傑作、それがタイトーの『プチカラット』だ。

基本ルールは、反射するボールをバウス(板)を操作して打ち返すというまんまブロック崩し。加えてプチカラオリジナルの要素は、「ストーンの根元を消して(ちぎり)、一気にストーンを落とせる」という『パズルボブル』的なフィーチャーが採択されていることだ。デッドラインギリギリまでストーンを溜めて、文字通り根こそぎちぎり、相手陣営に宝石を大量に送り込むのが、基本にして絶対の法である。

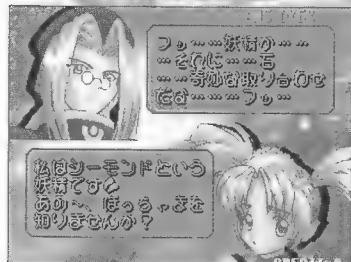
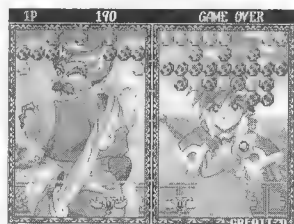
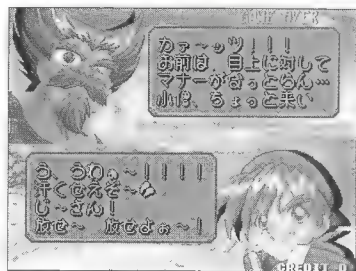
3つあるモードの中でオススメなのが「おはなしモード」。12キャラのストーリーを追体験するモードで、エンディングももちろんあるぞ。会話デモに見え隠れする人間模様(一部獣人模様)に、刻の涙を見ていただきたい。

ファンタジーの世界観にマッチした愛くるしいキャラクターたちは、微妙にキャラゲーマーのツボを押さえた面子だ。眼鏡っ娘、ウサ耳、少年、マッチョ親父など各属性全年齢対応なのが嬉しい。

ちなみに、ガーネット、サファイアという具合に、キャラの名前は誕生石になぞらえてつけられている。プチカラを見かけたら、自分の誕生石のキャラクリアを目標にしてみよう。なにかイイコト起きるかもしれないよ。

『プチカラット』見所蔵

プチカラの半分は、ふにっと愛らし〜いキャラクターでできています。萌え、否ッ、萌えすぎるキャラも多数収納。

シーモンドちゃんの分かりやすいデモ…。このページが何故か妖精しばりなのは不問にしてくれ。

プチカラ1番人気シーモンドちゃん。妖精＋メイド＋ツーテールと男のロマンを万遍なく満たしている。

対戦中はキャラクターがよく動く。大量のストーンを送り込んだときのアクションは見物だぞ。

ガーネット対オバー(じぜる)。オバーの夢はハーレムを作ること、ふてえ爺さんだ！

こーじ(偽)が語る私の愛したプチカラ

【PROFILE】
元ゲーメスト所属の出たがり編集者。『サイキックフォース2012』や『プチカラット』のページをディレクションしていた男だ。とっても三沢命。

いやあ〜、プチカラでしょ。当時のT社広報担当さんと、神保町の喫茶店リオでプチカラどうなのよ討議をしたのが昨日のようですよ。ゲーマーの聖地G-Modeでもイベントとかやったなあ。お客さん来なかったけど。

もう時効だと思うからバラすけど、プチカラットは当初、『アルカノイドリターンズ2(仮)』というタイトルで開発が進行していたんだ。だけど、俺が「あの〜、『リターンズ2』ってタイトルちょっと変じゃないですか？」とクレバーな指摘を入れたら、マスターアップの基板は『プチカラット』になっていたという、プチいい話があります。

具レートリクエスター

☆募集もしてないのにハガキを出しやがって！　ありがてえ。冬にとりあげれば冬期伝承？

(福岡県　倉長行矢さん)

はみだしもよく見る伝　忘れるところであった。このゲームには隠しキャラがいるんだよ。コマンドを入れると「クレオパトラフォーチュン」というゲームに出演したナイルっ娘、パトラ子ちゃんがプレイヤーキャラとして使えるというわけサ。気になるコマンドは「コイン投入後、ボタン(ボール射出ボタン)を3回押して、スタート」これでパトラ子と会えるぞ。「クレオパトラ〜」も面白いからやってみそ。

レゲー奥の細道

当コーナーは、総合レゲーコーナーを目指し、レゲーに関する新企画に挑戦していく場です。その内容は編集部から提案する企画もあるし、みんなの要望に応えるような企画も考えていきたいと思っています。

まず今回は編集部からの募集のみになってしまうけど、レゲーに興味がある人は、こんなことをやって！　といったリクエストも受け付けるので、どんどん投稿してほしいな！

レゲーの攻略ならまかせてくれい！

あのレゲーにハマってるんだけど、どうしてもクリアできないので攻略して！　といった声にお応えする「リクエスト攻略」と、「俺様『アーガス』全面クリア超楽勝！　もう誰彼構わずに必勝法を教えてこのゲームの素晴しさを伝えたい！」といった人に攻略方法を投稿してもらう「レゲー投稿攻略」の二面性を持つ総合レゲー攻略コーナーです。お便り待ってます！

【攻略希望！】応募規定：以下の項目を満たしてご応募ください。
●投稿者氏名・住所・電話番号　●攻略してほしいレゲータイトル

【攻略教えます！】応募規定：以下の項目を満たしてご応募ください。
●投稿者氏名・住所・電話番号　●レゲー攻略

自信の逸品！レゲコレ自慢

あなたのレゲーコレクションを見せてください！　レゲー基板や筐体から、ポスター、ポップやインストカード、はたまたなんでそんなものを!?　といった、謎の部品などなど……もの凄いアイテムをお持ちの方を取材しちゃいます。

自薦他薦問わずに募集！　アーケードゲームに関する逸品を持っている人や、こんな人がいるという情報をお持ちの方は編集部までご一報を！

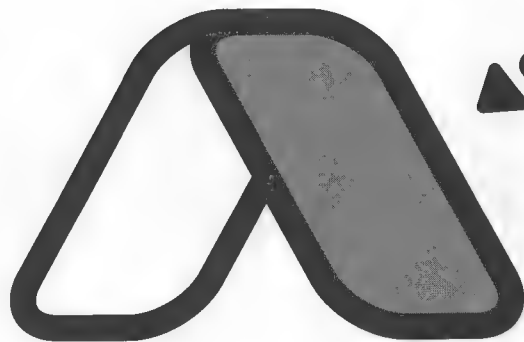
【コレクション自慢】応募規定：以下の項目を満たしてご応募ください。
●投稿者氏名・住所・電話番号　●コレクション内容

こんなお店やプレイヤーを超絶大募集中！

全国各地のレゲーを置いてあるゲーセンに、編集部が取材に行きます。と言っても、単にお店紹介をするわけじゃないぞ。そのお店で流行っているレゲーや、スコアにチャレンジしているプレイヤーとか、色々な要素を取り上げていくのだ!!　レゲーの攻略法や、意外な裏技など、「こんなの知ってるかあ～ん？」みたいなネタも教えてもらえると、こりゃ～また嬉しい感じだ。

ということで、当コーナーで取り上げてほしいお店を、自薦他薦問わず大募集！　また、このコーナーの取材対象は、必ずしも「お店」という単位にはこだわらない、ということを再確認してほしい！　お店自体は普通で、レゲーは2～3台しかないけど、スーパープレイができるマニアがいる、なんてお店もあるだろう。そんな場合はお店よりも、プレイヤーとそのテクニックを取材するぞ。

まずは下記の必要事項をご記入のうえ、編集部までご一報を！

【お店募集】応募規定：以下の項目を満たしてご応募ください。
●投稿者氏名・住所・電話番号　●レゲーが置いてある店名　●お店の住所・電話番号　●そのお店のウリ

【応募宛先】 すべての宛先はこちら！
メールの場合は、location@arcadiamagazine.com
郵送の場合は、〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10

ジャンク新聞

第16号
平成13年4月28日発行
担当：はまー

エイプリルフールなのを忘れていて、友人に教えられたウソコンボに延々と挑戦。成功させて逆に驚かせてやりたかった……（笑）。

combo BBS 連続技掲示板

『ストZERO3↗』、操作感覚がちょっと変わっていて、『↗』になってできなくなったのか、単に自分が失敗してるだけなのかイマイチ不明……。

ギルティギアゼクス：チップ

●（密着から）ダストアタック→ジャンプ｛K（2）×3→K（1）→K（2）×5｝→（着地）｛立ちP→近距離立ちS→立ちHS｝（ジャンプキャンセル）→｛P×2→K（2）×2→K（1）×2｝（ジャンプキャンセル）→｛P→K（2）×2→K（1）×2｝（ジャンプキャンセル）→｛P×2→K（1）×5｝→βブレード　※K後の（）内はKのヒット数を表す

ディズィー限定コンボ。ダストでふき飛ばした相手を地上に引きずり下ろし、再度空中コンボを決める点が特徴です。ポイントは、「ダスト後のジャンプKを2ヒットさせるため、ホーミングジャンプをしたらすぐにレバーをニュートラルに戻す」、「ダスト直後のジャンプKは最速で出す」、「途中にジャンプK（1）を交ぜることで、相手の位置を自分より下にする」、以上3点です。

（青森県　館山 雄一さん）

ジャンプK（2ヒット目）の叩きつけ効果を利用したチップのコンボは、館山さんのほかにも多数の方から投稿がありました（しかし、なぜこの時期に固まって来たのか？）。もちろんダストだけでなく、おなじみしゃがみHSカウンターやβブレードロマンキャンセルからでも可能。ただ、全然減らないんですよね、これ……。練習しておけば、一応タイムオーバー間近での時間稼ぎに使えるかも？（笑）

燃えろ！ジャスティス学園：流

●A＝｛しゃがみ弱Ⓟ→立ち弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ｝、B＝｛しゃがみ弱Ⓟ→立ち弱Ⓟ→立ち強Ⓟ｝として……
（密着状態から）｛立ち弱Ⓟ→立ち強Ⓟ｝→【A→B】×2→A→｛しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ｝→【B→A→B→A】→｛しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ｝

流の対岩限定の超絶コンボです（なぜかかなり有名になってます）。途中でピヨってしまうので、ゲージなしだと65HITが限界。

（埼玉県　DJ SADAさん）

自分は最初に「つながりそうでつながらないや」と思って諦めちゃってたんで、これだけ複雑な手順を確立させたことに驚かされました（笑）。岩受難の日々は、もはやシリーズの伝統になりそうな予感……。

ザ・キング・オブ・ファイターズ2000：マキシマ

●（相手画面端）投げはずし動作→ST大門（跳び蹴り）→⬆+C→カウンターモード発動→ST大門（ダウン中の相手を投げる）→⬆+C×2→ブリッツキャノン　※ST＝ストライカー

カウンターモードは、発動モーションをヒットさせて相手をダウン回避不可能にします。また、ブリッツキャノンはバンカーバスターでもOKです。

（埼玉県　棘さん）

前号で『2001（仮）』のアナウンスもあった『K.O.F.』シリーズ。『2000』は、もはやどんな状況からでも致命傷を与えられる感じですが、次回作ではどうなるんでしょう？

基板の裏側 Reverse side of PCB

035 ダメージ補正逆転
ギルティギア ゼクス

ポチョムキンを使用し、ガードレベルが初期状態の相手に「ダストアタック→（ホーミングジャンプ後レバーニュートラル）P×3→（レバー⬆）P×6→K（ジャンプキャンセル）→P×3（ここまでに気絶させる）→着地ヘブンリーポチョムキンバスター」を決めると、ガードゲージが最低値にもかかわらず大ダメージが入り、相手が即死します。

（神奈川県　翔鷹さん）

は：連続技掲示板への投稿だったんですが、裏側向けのネタなのでこちらに掲載（連続技の内容を変更させていただきました）。ちなみにドリームキャスト版では、即死以外に体力がゲージを突き破って回復するケースもあるほか、ほかのキャラの投げ絡みの連続技でも、似たような現象が起こる模様。

036 炎属性付加
燃えろ！ジャスティス学園

夏の魔球 天井サーブがヒットしている最中に2（3）プラトンをヒットさせると、その演出中は相手が炎につつまれたままになる（ラン、流、醍醐、ザキなどの2プラトンをヒットさせると面白い）。

（福島県　松本 哲さん）

は：回復系など、一部の2プラトンでは炎が消えてしまうのが残念。個人的には、ももの2プラトンもなかなか破滅的でお気に入りです。

037 降伏するが勝ち
ザ・キング・オブ・ファイターズ2000

使用キャラはラルフ、ストライカーはチャン。スーパーアルゼンチンバックブリーカーでつかむ直前に、押しつぶすような形でストライカーをヒットさせると、ラルフがバンザイポーズのまま固まってしまう（この状態は完全無敵で、相手はタイムオーバーまで何もできない）。

（大阪府　SNKe-iさん）

は：タイミングは非常にシビアですが、連続技などから決めてそのままタイムオーバー勝ち、ということも一応可能です。

こんぼ昔話
～目押し命の連続技の巻～

もはや、ある程度の連続技はできて当たり前の感が強い昨今の格ゲー事情。そんな中に交じって、目立たないくせに安定しないのが、いわゆる「目押し系」の連続技だ。音楽ゲームも裸足で逃げ出すシビアな一瞬、キミは捉えることができるか？

●リアルバウト餓狼伝説：ギース
・（画面端で）【A→C→C（2ヒット）→烈風拳】×n　※障害物が壊れるまで

『RB餓狼』の要とも言えるコンビネーションアタック。それ自体は先行入力で楽につなぐことができるが、「初段の通常技を（必殺技の硬直中などに）先行入力して出すと、その後のコンビネーションが出なくなる」という欠点も抱えていた。この連続技が難しいのはまさにそこで、烈風拳の硬直が切れた瞬間に正確にAを入力しないと（遅くても早くても失敗）、次のCが出ないというものだった。

●鉄拳3：風間 仁
・風神拳×3

ポイントはいわゆる「1フレ風神」。コマンド（⇨☆⇩⇘＋●）最後の⇘と●を同時に入力すると、通常とは違う性能の風神拳が出るというものだ。このコンボは1～2発目にそれを決めるのだが、当然その「60分の1秒の狂いもない同時入力」を連続で成功させねばならず、かつ硬直が解けた瞬間に入力し始める必要がある（先行入力をほぼ受け付けていないため）。

今でこそ「体得」した人も少なくないが、発売されてからしばらくは、決めればゲーセンのヒーローになれたほどだった。

●ヴァンパイアセイヴァー：フェリシア
・（対デミトリ限定）（ジャンプ弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→強Ⓟ）×n

『セイヴァー』におけるチェーンコンボは、それ自体は少し練習すれば誰でも出せる程度のもの。だが、この連続技は「弱Ⓚ→中Ⓟ」と「中Ⓟ→強Ⓟ」のつなぎを、チェーンコンボの成立するもっとも遅いタイミングで入力しなければならない（ヒットストップが切れた直後の1フレームのみ）。つなぎが遅れている間にわずかに落下して打点が変化するため、技が空振りせず、かつ着地後のジャンプ弱Ⓟが間に合うようになるのだ。

情報求ム！ ●連続技掲示板……ちょっとヒネリの効いた魅惑のコンボがメイン。埋もれてしまったマイナータイトルなどでも随時募集中。●基板の裏側……通常のプレイでは起こらない、「？」な現象を募集。●オレ流調整術！……「ここはこうなってたほうが、もっとよかったのに……」といったネタ（グチ？）を募集。　※メール投稿はjunk@arcadiamagazine.comまで。

HARDWARE MUSEUM

～想い出のゲーム基板たち～

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量にのぼります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

1988年／昭和63年

ナムコ

ウイニング ラン

●開発元 ナムコ ●ジャンル レース
●発売元 ナムコ ●操作系 アナログ(5kΩボリウム)3系統&シーケンシャルギア

システムボード	SYSTEM21
CPU	68000×3 6809×1
サウンド構成	YM2151＋PCM音源
表示色数	カラー
スペック	専用ハーネス・4枚基板 ＋5V＋12V電源

後ろを向いたら世界が見えてきた

Text:袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp

毎度おなじみFM音源YM2151。これにPCM音源が加わり、冴えた音を奏でる。

ROMは1Mbitの容量のもの。バイト換算で128KBだ。

68000と6809が見える。このほかにCPUは68000を2つ搭載。

WAV(音色)ROM
サウンド(演奏データ)
FM音源YM2151
6809CPU
68000MPU(サブ)
内部インターフェース
サブプログラムROM
データROM
メインプログラムROM
68000MPU(メイン)
RGB入力
外部インターフェース
DIPスイッチ

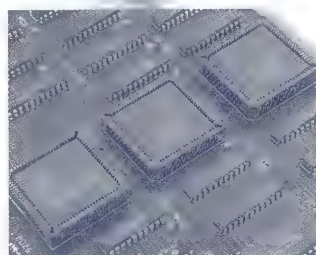
用語解説

システム名の由来：「16bitCPUだから」システム16、「モニタの周波数を24kHzにしたから」システム24、これはセガの場合だが、システム基板の名称には何かしらの由来がある。今回紹介するシステム21は、開発ナンバーに因んでつけられたものだ。ナムコでは企画が通った時点で開発ナンバーをつけるのだが、その21番目が『ウイニング ラン』だったというわけだ。ちなみに『ドルアーガの塔』の開発ナンバーは25で、これは宝箱が出現しないフロア25との関連がほの見える。

ヨーイング：ヨーイングとは、車の重心点を天地に通る軸線を中心とした、回転運動のこと。ちなみに、ローリングは、車体の左右への傾きの揺動のこと。ついでにピッチングとは、車の重心点を左右に通る軸線を中心とした回転運動のこと。車の動きは、この3軸で構成されるのだ。

Details

HARDWARECHECK

ポリゴン表現をナムコが初めて使った作品です。今となってはカクカク感が否めないのですが、筐体の出来とあいまってかなり熱中したものでした。基板は4枚構造で連結コネクタのあるシールドケースに収まっており、SYSTEM2の延長のような作りに見えます。インターレス画面による表現をしたのもこれが最初で、これ以降ナムコの大型の定石となります。慣れないと画面がチラチラ……。素直に水平走査周波数を24kHzにすればいいのに。

ポリゴン処理を受け持つプロセッサ群。これにより、高速処理を実現。

バックギアがついたレースゲームとしても記憶に残っている。

君は知っているか？

発売当時丁度F1ブームということもあって、大変人気を博しました。発売記念としてアルタ前でイベントを行なったくらいですから。

ポリゴンにより「逆走」が可能になったのは売りの一つでした。そのためスピンしてしまうとどっちが前だか後ろだか分からなくなるプレイヤーが続出。そのために、わざわざ縁石の色を左右で変えて進行方向の目安にしているのですが、それに気づくところには普通に走れるようになっていたりします。

唯一のヘアピンカーブを減速せずに突っ込む「壁ターン」という技も、是非はともかくとして、ハイスコア争いの重要なカギとなりました。

2軸をローリングとヨーイングに割り当てたDXタイプの筐体の出来は秀逸だったと記憶しています。セガのように、ただ動作軸を増やすのではなく、ヨーイング軸による滑りの表現は、聴覚によるスリップ音より視覚による背景の流れより、的確に車のスリップをプレイヤーに伝えるものであったと私は思います。

「ウイニング ラン」は、この後「ウイニング ラン鈴鹿GP」('89)、「ウイニング ラン'91」('91)と3代にわたって進化。その後開花する「リッジレーサー」シリーズや、セガの一連のポリゴンを使用したレースゲームと比較して、かなり「シミュレーター」に振ったシリーズ しかしシリーズを追うごとに難度を下げて、「ゲーム寄り」に、という足跡をたどった。(担当編集)

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう！

ゲーマー究極形態

アーケーダー・ネオ

電界　接続

第16回

Text: GrayZone　Illustrated by ムドウ

『センサー使用ゲームをコントロールボックスでプレイしよう!!』

しつこく続く山本さんシリーズ第5回。どうよ！　今回は、アナログデバイスの一種として、古くから使われてきたセンサーコントローラを使ったゲームを、コントロールボックスで遊べるようにする「センサーコントローラ」の製作記事を掲載しよう。いろいろな種類が存在するセンサーの代用ができる汎用の装置になっているぞ。対応センサーが入手できなければこれだ！

センサーコントローラを作る

概略を知る！

回せば回した分だけキャラクターが動く……、よくブロック崩しタイプのゲームで使われているコントローラ、あれがセンサーコントローラだ。センサー対応のゲームは、当然センサーをいっしょに買って、それでプレイすることになるわけだけど、センサーといっても様々で、右に紹介するように、いくつかの種類がある。

これをすべて別々のコントローラでプレイするのはちょっと面倒だし、ここ数回で紹介してきたレアデバイスのように、いっしょに手に入らないこともないことはない。今回はそんなケースに便利な回路を紹介しよう。

この回路は、コントロールボックスのレバーまたはボタンなどのデジタルコントローラで、センサー対応ゲームをプレイできるようにするものだ。もちろん、この回路を使いさえすれば、レバーやボタンでセンサーコントローラのようにスピードコントロールができるようになるというわけではない。コントロールできないスピードは、回路上の半固定ボリウムで調整することでフォローをするしくみだ。

そして、いくつかの種類があるセンサーコントローラの違いをカバーする作りになっているため、ほぼどんなセンサー対応ゲームでも、本回路を通すとレバーやボタンで遊ぶことができる。本回路は、いわゆるパドルと呼ばれるツマミ状のセンサーコントローラだけでなく、『チェイスH.Q.』などの一部のレースゲームのハンドルの代わりとしても機能するぞ。

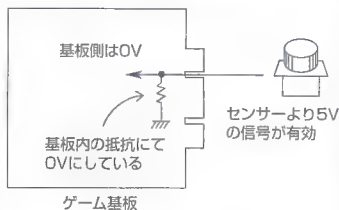
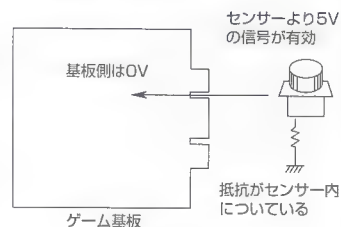
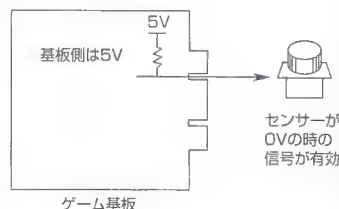
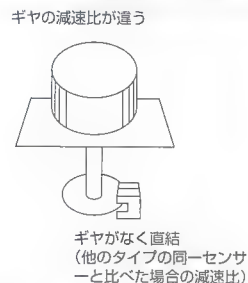
センサーの種類と構造

①タイトー系1

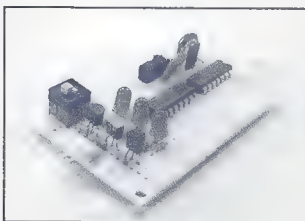
基板側は0V

センサーより5Vの信号が有効

基板内の抵抗にて0Vにしている

ゲーム基板

②セガ系

③タイトー系2（サイクル マー坊など）

④直結タイプ（キャリバー50など）

どのメーカーのどのゲームで使われているセンサーコントローラでも、その構造は似たようなものだが、メーカーにより共用できない場合がある。違いになっているのは、信号の入力部分だ。主に上に紹介するようなタイプがあり、この組み合わせによるバリエーションがある。

センサーコントローラ基板写真集

本文中は図で埋まってしまったので、ここに写真を掲載してみたぞ。

どうかな？　作ることができそうだろうか？

メッキ線とラッピングワイヤーで配線。薄いのがメッキ線。

基板の表面だ。3つのLEDが見えるかな？

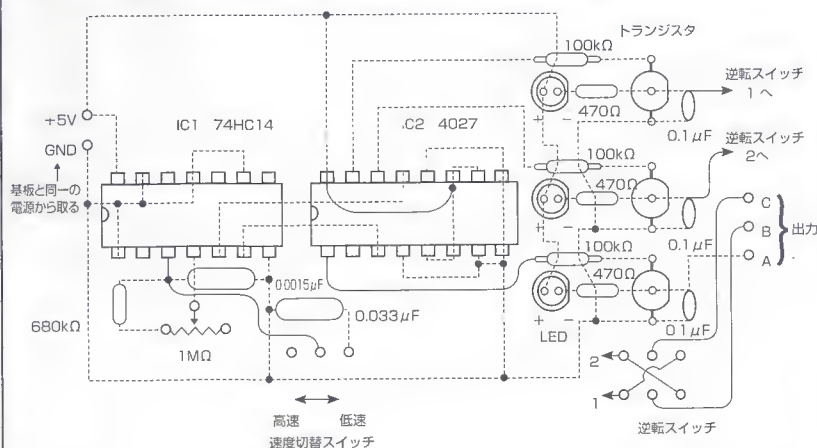
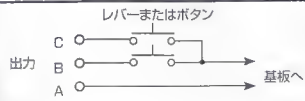
お便り募集中……当コーナーでは、ネタを募集中です。また、ご協力いただける基板屋さんなども募集しております。担当ライターさんも引き続き探しております。すべてのお便りはこちらまで。〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「アーケーダー・ネオ」係まで。E-mail:arcader@arcadiamagazine.com

センサーコントローラの製作

本機からは信号が2つ出力されている。1つは移動速度検知、もう1つは左右方向検知だ。図Aを参照してほしい。本機をゲーム基板に接続する場合、Aを速度検知、BとCをレバー（またはボタン）を介して方向検知側に入力するが、その際、どっちをどっちにつなぐのかが問題になるだろう。調べてわからなければ、とりあえず本機を接続して判断してほしい。動作がおかしければ、接続を入れ替えてみよう。

もっとも、一度正常に動くように接続しても、電源ONのタイミング（同時か、または別々かなど）や、ゲーム基板の応答速度の限界まで半固定ボリウムを回したりすることによって、左右が入れ替わってしまうことがある。そんな場合は本機の逆転スイッチを切り替える（当然応答速度は範囲内に戻す）といいだろう。

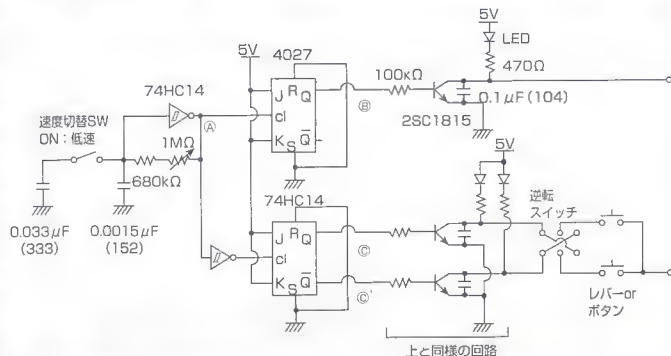
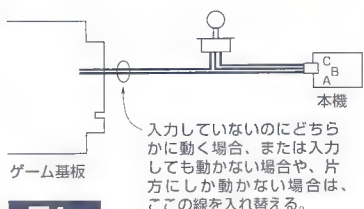
本機は、センサータイプ①②③にはそのままで対応でき、タイプ④は発振速度切替スイッチを切り替えることで対応できる。なお、センサー使用のレースゲームにもそのまま対応できるが、ステアリングを切った後、ニュートラルに戻しても、切られたステアリングの角度がそのまま残る点は注意しよう。対応を広くしたために、動作が悪い基板があることはご了承願いたい。

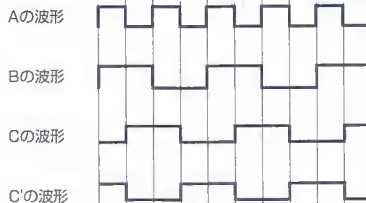
センサーコントローラ実体図

速度切り換えスイッチを低速にするとLEDの点滅を目で確認できる。なお、このLEDは単なる確認用ではなく、対応基板を多くする働きをしている。このLEDを外すと、「①タイトー系1」と「②セガ系」を受け付けなくなる。

使用部品表

部品番号	品名	個数
IC	74HC14	1
IC	4027	1
トランジスタ	2SC1815	3
LED	赤色	3
コンデンサ	マイラ0.0015μF(152)	1
コンデンサ	マイラ0.033μF(333)	1
コンデンサ	セラミック小型0.1μF(104)	3
半固定ボリウム	1MΩ	1
抵抗	680kΩ	1
抵抗	100kΩ	3
抵抗	470Ω	3
スライドスイッチ	6P	1
スライドスイッチ	3P	1

※このほか、穴あき基板、ICソケットなどを必要に応じて。

センサーコントローラ回路図

うまく動かない時は

図A

回路内波形図

Bの波形がHiになるときにCの波形がHiかLoかで左右が決まる。

回路の説明

74HC14によって基本となるパルスを作り出し、4027を通すことによってセンサーから出力される信号と同様の波形に加工。左図は、回路図中の丸英字の部分の信号の状態を表している。

ゲー事典 **トライさんありがとう**……今回の回路試験用の「チェイスH.Q.」をトライタワーさんからお借りしちゃいました。この場をお借りしてお礼申し上げたいと思います。みなさんもトライタワーに遊びにいくっちゅ。トライさんについての詳しくは、本誌P112か、http://www.try-inc.co.jp/で。あ、今月もネタ、執筆ありがとうございます>三重県の山本さん

鹿児島で『バーチャストライカー3』トーナメント大会！

鹿児島近辺のファンタジスタの諸君に朗報だ！　なんと、早くも『バーチャストライカー3』の大規模なトーナメントが開催されるぞ。6月3日の「ベイサイドプラザ」でのワールドカップ、じゃなくて決勝大会を目指すのだ!!　サッカー先進県の鹿児島だけに熱い戦いを期待しているぞ。

〔セガ鹿児島杯 バーチャストライカー3大会〕

【大会形式】 鹿児島県内セガ全店舗で予選が行なわれるトーナメント大会。

【参加費】 100円（参加賞あり）

【予選店舗および日程】

5/19（土）15:00～
　セガ・ワールド与次郎ヶ浜　TEL:099-251-4260（担当 原田）
　セガ・ワールド鹿児島　TEL:099-253-95128（担当 山元）
5/20（日）14:00～
　CLUB SEGA天文館　TEL:099-224-6851（担当 長濱）
同日15:00～
　ハイテクセガ加治木　TEL:0995-63-1728（担当 名島）
　セガ・ワールド鹿屋　TEL:0994-41-0947（担当 福園）
　セガ・ワールド出水　TEL:0996-67-4187（担当 松岡）
5/27（日）15:00～
　セガワールド・ベイサイドプラザ　TEL:099-226-3906（担当 新名）

【決勝大会】 6/3（日）14:00～　セガワールド・ベイサイドプラザ

【問い合わせ先】

セガワールド・ベイサイドプラザ　TEL:099－226－3906（担当 新名）

熊本ゲームプラザ白山、3Days3on3！

すっかりこのページの常連さんとなった熊本の「ゲームプラザ白山」で、GWの3連休にカッコイイイベントが行なわれる。その名も「3Days 3on3」。タイトル通り、3日間ぶっ通しの3on3大会だ。みんな熊本に泊まり込め！

〔ゲームプラザ白山 Championship Battle 1st. 3DAYS 3on3 BATTLES〕

【開催日程】 5/3　GGX
　5/4　ストⅢ3rd Strike
　5/5　鉄拳TT

【開始時間】 各大会共に20時スタート（参加受付は当日18時）

【参加費】 無料

【その他イベント】

5/12（土）　GGX　第5回ランキングバトル
5/19（土）　ストⅢ3rd 第4回ランキングバトル
5/26（土）　機動戦士ガンダム　連邦VS.ジオン　OPERATION-02

【問い合わせ先】

ゲームプラザ白山
熊本県熊本市九品寺5-15-7　TEL:096(362)2711　FAX:096(362)2772
担当:松本　　※最新情報はhttp://www.redbit.ne.jp/~plaza/index.html

広島にて「君はいきのびることができるか……」

連日連夜熱戦が繰り広げられているであろうガンダムのイベントが広島で開催されるぞ。しかもエリア統一大会！　ということは、これに優勝すれば広島のアムロ（シャア？）の称号を手にすることができるのだ。広島のみんな、燃えあがるのだ！

〔第一回機動戦士ガンダム連邦VS.ジオン2on2広島最強チーム王座決定戦!!〕

【予選日程】 開幕戦　広島GIGO　5/6（日）17:30～
　2ND　セガワールドMEGA　5/13（日）17:30～
　3RD　ハイテクセガパドック　5/19日（土）18:00～

【決勝戦】 広島GIGO　5/27（日）15:00～

【参加費用】 1人100円（1チーム200円）

【大会概要】

●1試合3戦のトーナメント制
●1戦目は勢力またはステージ選択権かジャンケンで決定
●2戦目は権利入れ替え　●2勝した時点で勝ち
●同点時はもう一度ジャンケン、どちらの権利を行使するか決定する。
●決勝は、代表3チーム＋当日予選勝者を加えた4チームでの総当り戦

【問い合わせ先】

広島GIGO　　広島市中区本通3-5　TEL082-541-6345（担当 古川）

『VF3tb』第3回ビートライブCUP店舗予選スケジュール決定！

先月、第一報をお伝えした、VFRとセガAM東日本・東海・西日本各社が共同で開催する「VF3tb第3回ビートライブCUP」の予選スケジュールが決定したぞ。VF4を控えて。最後の3tb全国大会となるから、みんなお祭り気分で参加しようぜ！

〔第3回ビートライブCUP セガ店舗予選スケジュール〕

北海道札幌市	クラブセガ札幌	6/3（日）15:00～	011-512-1868
岩手県盛岡市	ハイテクセガ盛岡	6/9（土）16:00～	019-623-2562
宮城県仙台市	ハイテクセガ仙台	6/16（土）14:00～	022-267-1834
千葉県野田市	セガワールド野田	6/17（日）16:00～	0471-23-7662
千葉県松戸市	ハイテクランド松戸	6/23（土）15:00～	0473-65-7488
千葉県柏市	ハイテクセガ柏	5/26（土）15:00～	0471-63-9844
千葉県我孫子市	セガワールド我孫子	5/19（土）20:00～	0471-83-6080
静岡県沼津市	ハイテクランド宝塚	5/20（日）15:30～	0559-63-5903
静岡県静岡市	セガワールド静岡	5/12（土）14:00～	054-252-3591
長野県長野市	ハイテクセガ NAGANOシーワン	5/20(日)&6/17(日)	026-226-3966
愛知県名古屋市	ハイテクセガ金山	5/20（日）14:00～	052-323-0121
愛知県刈谷市	アミューズメントプラザ マルシン	6/3（土）15:00～	0566-25-5001
三重県伊勢市	アミューズメント スペースセレスinセガ	6/10（日）15:00～	0596-27-6222
広島県広島市	ハイテクセガパドック	5/12（土）18:00～	082-262-3335
山口県下関市	ハイテクセガJR下関	5/13（日）14:00～	0832-23-2178
福岡県北九州市	ハイパーメッセ	5/26（土）19:00～	093-963-7850
福岡県福岡市	天神GIGO	5/20（日）15:00～	092-724-5971
福岡県福岡市	ハイテクランドセガ中洲	5/19（土）16:00～	092-282-5609
福岡県福岡市	セガワールド博多	5/5（土）15:00～	092-481-1645

★店舗によってルールが異なる場合がありますので、確認の上、応募願います
★VFR予選については、HP参照　http://www.beat-tribe.com/vfr/

【問い合わせ先】

セガアミューズメント東日本　048-652-7655　担当 小藪
ビートライブ　042-710-0508　担当 山岸

第2回『ストⅢ3rd』全国大会3on3開催決定!!

『ストⅢ3rd』の3on3全国大会がGWに開催されるぞ。東京・大阪の店舗予選勝者と事前登録参加の強者たちが集結して、全国No.1の座を争うのだ。ストⅢ3rd最高峰の闘いをぜひ体験しにいこう。もちろん、当日エントリーも可能だぞ！

〔第2回 StreetFighterⅢ 3rd Strike 全国大会〕

【開催日時】 2001年5月5日(祝)

【開催場所】 東京都江戸川区総合区民ホール

【大会概要】 ●3on3の勝ち抜き戦　●同キャラ・同SA可、キャラ変更不可

【参加費】 1人／1000円（1チーム3000円）

【使用基板】 旧(5/12発売)バージョンで統一

【主催】 G-UP

【協力】 板橋GAME NEWTON、西葛西MOM、大阪天王寺パスカ

【問い合わせ先HP】 http://www.g-up.org

〔イベント準備会で参加者を集めませんか！〕
このページでは、オペレーター様・イベント主催者様からのイベント情報を募集しております。お問い合わせはこちら。

〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部
全国ゲームセンターイベント準備会　係

ゲームセンターイベントリスト

2001 MAY

北海道

★麻生アミュージアム
札幌市北区北40条西4丁目1-1 パボッツ麻生ビル1階　011-736-6166

5/3　15:00～　DDR 5thMIX大会
5/4　15:00～　ギターフリークス 5thMIX大会
5/5　16:00～　機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン大会　◆以上、参加費100円。大会後フリープレイ有り。
5/6　12:30～　DOC2000新馬戦大会　◆参加費1000円。受付は12:00から。当店にてルール説明
5/12　カプコンイベント（ジャスティス学園、カプコンVS.SNK大会を予定）
5/13　セガイベント（バーチャストライカー、バーチャファイター大会を予定）　◆以上、参加費100円。開始時間は当店にて発表。
5/19　16:00～　KOF2000大会　◆参加費100円。大会後ミニイヘント有り。
5/20　18:30～　DOC会員様限定イベント　◆参加費500円。受付は18:00から。ルールは店舗にて発表。
5/26　16:00～　GGX大会　◆参加費100円。大会後フリープレイ有り。
5/26　18:30～　DOC2000最強馬決定戦　◆参加費1000円。受付は18:00から。大会後、会員限定抽選会あり。
5/27　16:00～　鉄拳TTビギナーズ大会　◆参加費無料。
5/27　18:00～　鉄拳TT大会　◆参加費100円。大会後フリープレイ有り。
毎週土・日・祝 19:30～　ビンゴゲーム大会　◆参加費100円。受付は18:30から。

★札幌アミュージアム
札幌市北区北6条西6丁目1-2 JR高架下　011-281-3606

毎日曜16:00～　機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン本気大会　◆参加費100円。ランキングバトル。立てよ、国民！
5/5　16:00～　ブラッディロア3大会
5/12　19:00～　オラタンVer.5.66大会
5/19　18:30～　ストⅢ3rd大会
5/26　16:00～　鉄拳TT大会　◆以上、参加費100円。トーナメント大会。
5/27　18:00～　DOC新馬戦　◆参加費500円。トーナメント大会。
※日替わり1コイン2クレジットゲーム、ゲーム貸し切りサービス開催中！　1時間500円より

茨城県

★アイアイ駅南店
水戸市桜川1-4-10　029-221-1001

5/28　15:00～　茨城県内親善試合第一弾 オラタンVer5.66大会　◆つくばタイトーinとの共同大会です。集まれ！　県内の強者!!
5月のフリープレイイベント　月・KOF全シリーズ、火・ストリートファイターシリーズ、水・バーチャロンシリーズ、木・GGX、金・シューティング、土・店頭発表！　◆19:00～21:00

千葉県

★ゲームセンターB-1
柏市旭町1-1-16　中崎ビルB1F　0471-44-5597

5/5　15:00～　第3回ガンダムファイト
5/6　15:00～　GGX3on3全国大会予選
5/8　20:00～　STGフリープレイ
5/12　20:00～　鉄拳TT大会
5/19　15:00～　餓狼伝説スペシャル第3回大会
5/20　15:00～　第4回ガンダムファイト
5/22　20:00～　STGフリープレイ
5/23　20:00～　鉄拳TTランキングバトル
5/27　20:00～　KOF2000大会
5/31　B-1・5周年記念全台フリープレイ　◆17時～20時まで

★八千代プレイランドカーニバル
八千代市八千代台東1-6-17 八千代コパボウル1F　047-485 2235

5/13　16:00～　GGX大会　◆参加費無料。
5/20　16:00～　機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン大会
5/26　9:00～13:00　ゲームの日　◆1時間300円ですべてのゲームがフリープレイ。
5/27　16:00～　KOF2000大会　◆参加費無料

東京都

★ゲームスポット21新宿店
新宿西新宿1-15-4　03-3341-0010

5/5　14:00～　第1回ビーマニⅡDX5th スコアアタック　◆当店初のⅡDX大会です。初心者・スコアラー大歓迎です。
5/6　14:00～　機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン 2on2大会　◆こちらも初のイベントです。どしどし参加してください。
5/3～6 10:00～15:00　いろいろなゲームが100円でプレイ可能!!

★荻窪GAME-EXC
杉並区上荻1-16-16 ユアビルⅠ1階　03-5397-9551

4/30　9:00～　GGX当日参加予選3　◆8:00～8.40まで当日エントリー受付。ベスト16が決勝進出。参加費無料。
4/30　12:00～　4月度GGX決勝大会（聖人4大激突）　◆予選通過者52名によるチャンピオン決定戦。聖人4名が出場予定。参加費無料。
4/30　15:00～　『game-exc.com』公開記念 グランドチャンピオン大会　◆聖人4名と1月～4月度チャンピオンによるトーナメント戦。参加費無料。

★立川ゲームオスロー5
立川市柴崎町2-2-27立川OECビル2階　042-529-7837

5/5、19 17.00～24:00　第6回、7回VF3tb対戦会　◆参加費200円。時間内対戦し放題。
5/12　10:00～　オスロー5 DDRガチンコトーナメント　◆参加費200円。定員になり次第、参加締切となる場合があります。シングルトーナメント。12:00～と大会終了後～17:00までフリープレイ。
5/26　17:00～22:00　ストⅢ3rd 3on3トーナメント　◆参加費200円。大会前後にフリープレイ有り。

★ゲームプラザGAO
葛飾区西新小岩1-10-9アミューズ新小岩ビル1階　03-3696-5525

5/1～6 ゴールデンウィーク景品一掃大プライズイベント!!　◆GW中、景品全て大放出状態です!!　絶対お得!!
5/14～20　朝一ワンクレジットサービス!!　◆10時の開店と同時に、スタッフがランダムに選んだゲーム機数台にクレジットを入れていきます。あとはお客様が自分のやりたいゲームをプレイするだけ!!　なんとゲームがタダでできる!!
5/27　ゲームやり放題イベント!!　◆10～12時まで入場料500円で、プリクラ、プライズマシンを除く全てのゲームがやり放題となります!!
5/27　ビーマニⅡDX5th大会　◆トーナメント方式のⅡDX大会です。初心者から上級者まで公平にバトルができる内容となっています。
木曜サービスデー　◆毎週木曜日に、プライズマシンの景品を大放出するサービスを行なっています。

★中野ロイヤル
中野区中野5-52-15-329　03-3386-9094

5/12　20:00～　ロイヤル杯パカ2・パカSP・スタンダード大会　◆対戦大会です。パートはフリーセレクト。曲は当日くじ引きで決定。
平日　11:00～15:00　平日限定タイムレンタル
◆1時間300円。新作・対戦台は除く。

★プラネットギオ（とかげ）
杉並区荻窪5-30-16 MTCビル1F　03-3220-3402

5/4　11:30～　GGX荻窪宇宙一決定戦 夢の超人オリンピック大会の巻　◆トーナメント制で上位を総当たり。弱い人&初心者はブロックを別にしますので、同レベルで対戦可能です（自己申告制）
5/19　19:00～　ソウルキャリバーINとかげ 前原ブ●ックゲマゲ●団に入団か？ 大会!!　◆今回もランキングポイントでのトーナメント、上位総当たり大会です。前原ソフィーを狩りまくってください。
5/1～5/30　クイズに答えてトカゲで1ゲームプレゼント大会　◆Q 前原定員の好きなキャラを当てるにょ！　1.かすみ 2.でじこ 3.えみる
アルカディアに○をつけて、とかげに持ってきてください。正解ならば1ゲームサービス！　誌面にチェックを付けるので保存用にもう一冊買っておこう！

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2　03-5530-8595　http://www alha-st.co.jp/

5/6&20　15:00～　KOF2000ランキングバトル
5/13　15:00～　ビーマニⅡDX5thトーナメント大会
5/27　15:00～　オラタンVer 5.66トーナメント大会　◆すべて参加費無料。トーナメント大会上位入賞者には記念品も。大会前にフリープレイもあり。エントリーは約1週間前から当日の大会開催前まで、当店3Fにて。くわしくは、TEL・当店ホームページBBSで。

★ビートライブ
町田市森野1-37-8 今村ビルB1　042-710-0508　http:/ www.beat-tribe com

5/3　14:00　ソウルキャリバー 前夜祭
5/4　14:00　第17回　ソウルキャリバー 3on3
5/6　10:00　GW特別イベント・50円全台フリープレイ
5/6　フリープレイイベント　◆50円のゲーム（GGX、ストⅢ3rd、VF3tbなど全22台）が、400円で開店から閉店までフリープレイです。
5/12　19:00　GGX ポイントランキング戦（シングル戦）　第5回大会　◆上位入賞者に全国大会のシード権が与えられます！
5/13　14:00　ストⅢ3rd 3on3
5/19　19:00　ストⅢ3rd ポイントランキング戦（2on2）　第5回大会
5/20　14:00　第2回 ストZERO3 2on2
5/26　19:00　GGX ポイントランキング戦（シングル戦）　第6回大会
5/27　12:00　2001東京ベイエリアカップ VOL.4
毎週金 20:00　GGX フリープレイ　◆5/4除きます。

★ゲームインみとや三河島店
荒川区西日暮里1-37-17　03-3806-0019
http://anzu.sakura ne.jp/rainbow/mikawa/

毎週土曜　19:00～　マヴVSカプ2 9ポイント制ランバト　◆各キャラクターにポイントを付け、その合計が9ポイント以下になるようにチームを組んで試合をする形式のランキングバトルです。くわしい内容はHPにて。受付18時から。

神奈川県

★パワースティック
鎌倉市大船1-23-7第52東京ビルB1F　0467-43-3034

5/20　第2回 GGX CHAMPIONSHIP サミーズカップ予選　◆エントリー開始5/1 15時、エントリー終了5/19 21時。
5/19　19:00～　パワースティック 第3回武闘会 ～GGXvol.2（全国大会予選前日祭）～　◆エントリー受付5/1より。事前エントリー制。参加費100円。

新潟県

★芸夢's ZONE
新潟市南紫竹1-3-54　025-286-4117

5/3　11:30～　第27回GGX 3on3大会前夜祭　◆参加費1チーム300円。当日11時まで受付。開始時刻が変更する場合があります。大会開催日・時刻は変更する可能性があります。5/1に最終決定しますのでご確認ください（担当·村山）。
5/5　19:30～　第9回DOC最強新馬決定戦　◆こどもの日記念で新馬戦です。参加費1,000円(会員800円)。当日までエントリー受付。

長野県

★プレイシティキャロット松本店
松本市中央1-3-7 セントラルビルB1F　0263-35-6744

5/12　18:00～　第10回GGX大会　◆参加費無料。当日受付。
5/26　18:00～　第19回ストⅢ3rd大会　◆参加費無料。当日受付。予選リーグ、決勝トーナメント戦を予定。

愛知県

★ユーファクトリー豊明店
豊明市三崎町丸の内1-7　0562-92-9262

5/13　14:00～　DDR5thMIX　パフォーマンス大会
5/27　15:00～　ヴァンパイアセイヴァー大会　◆13時よりフリープレイサービスを予定。参加費共に無料。

★ユーファクトリー岡崎店
岡崎市井田西町17-4　0564-26-0333

5/19　20:00～　機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン　2on2大会　◆参加費は無料です、2名1組での参加ください。優秀なジオン国民、連邦兵士の参加えをお待ちしております

滋賀県

★遊ingポイント セオラ
草津市大路1丁目7-12　077-562-0428

5/20　17:00～　KOF'98全国大会予選　◆久々のKOFシリーズの大会です。ぜひ参加してください！
5/27　17:00～　第2回 GGX CHAMPIONSHIP サミーズカップ予選　◆エントリーは5/20から。随時時間レンタルも可能！　バッチリ練習できます。

大阪府

★コスミックプラザABC
寝屋川市早子町18-14　072-823-1160

5/19　20:00～　初代サムライスピリッツ ダブルトーナメント戦　◆初代サムライスピリッツの個人戦です。毎月第三土曜開催中、参加費用50円。詳細は大会専用サイトにて。
http://www.geocities.co.jp/Playtown-Bingo/7333/index.html

★チャレンジャーGAMGAM店
吹田市岸部1-24-9　06-6317-0433　http://homepage2.nifty com/challenger

5/6　15:00～　第7回GGX大会inガムガム　◆サミーズカップ3on3全国大会地区予選。最終締切は当日14時まで。参加費無料。
5/13　17:00～　第2回ストⅢ3rd大会inガムガム　◆トーナメント戦。最終締切は当日16時まで。参加費無料。
5/20　17:00～　第2回機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン大会inガムガム　◆トーナメント戦。2人1組で受付致します。最終締切は当日16時まで。参加費無料。
5/27　15:00～　第12回ソウルキャリバー大会inガムガム　◆個人戦は基板使用。チーム戦DC使用。参加費無料、参加賞あり。関西強者勢揃いです　遠征求む!!

★チャレンジャー堺東店
堺市北瓦町2-1 31 キラクビル1F　0722 23-9915

インターネットランキングチャレンジ　◆毎週月曜・ギターフリークス5thMIX、水曜・ドラムマニア4thMIX、金曜・キーボートマニア3rdMIX。18時～19時はスコア集計専門時間。参加費100円。先着5名。4/29～5/6はGWのため休止致します。
5末　キーボード3rdMIX大会

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2　06-6389-8072

5/12　18:00～　GGX大会
5/19　18:00～　機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン大会（シングル）
5/26　18:00～　機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン大会（ペア）　◆すべて参加費無料です。

奈良県

★キャノンショット西大寺店
奈良市二条町2-4-15　0742-35-3208

5/3　16:00～　音ゲー看板争奪ジャンケン大会　◆音ゲーバージョンアップに伴い、POP看板争奪ジャンケン大会
5/4　20:00～翌1:00　深夜のフリーイベントGGX
5/5　20:00～翌1:00　深夜のフリーイベント機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン　◆いずれもフリー台設置
5/13　16:00～　KOF98大会　◆トーナメント戦。全国大会予選へ向けて腕試し！
5/27　16:00～　GGX大会　◆トーナメント戦。大会前にフリータイム有り。
5/20　18:00～　バーチャロン大会ランキングバトル　◆大会前にフリータイム有り。

京都府

★アミューズメントスペース A-Break a-cho
京都市中京区寺町四条上る大文字町302・303　075-251-2333

5/12・13　DOC2001Ver.2「-The Lord of Road 春」　◆超ガチンコ！G1モードでの戦いを二日がかりで行います。詳細は店頭にて
5/12　オラタンVer. 5.66　◆詳細は店頭で
5/13　ストZERO3　◆ランキングバトル。詳細は店頭で。
5/20（予定）　GGX大会　◆サミー主催の全国大会店舗予選。

★大宮ゲームプラザ
京都市中京区大宮通四条上る錦宮町126大宮ビル地下1階　075-801-7755
http://www.mars sphere.ne jp/my_fragrance/oomiya/

5/3・4　『カプコンさん、業務用撤退マジっすか!?』イベント　◆名作といわれる7種の格闘ゲームを用いた対戦大会。メインはZERO3の2on2。（2日間開催）詳細はHPにて。
5/6　機動戦士ガンダム　連邦vsジオン　◆詳細は店頭にて
5/20　16:00～　ストZERO3（CP2）ランバト

★ニューマンモス
八幡市八幡水珀18-10　075-982-1973

5/3　16:00～　第2回 GGX CHAMPIONSHIP サミーズカップ予選 in マンモス　◆エントリーは当日15:00まで。集え、次なる聖人たちよ！
5.26　18 00～　VFRポイントランキング戦 in マンモス　◆エントリーは当日17 30まで　優勝チームにはステキなことが!!

兵庫県

★チャレンジャー三宮店
神戸市中央区1 3-21 Kビル1F　078-393-0388

5/12　14 00～　GGX大会in三宮
5/19　14·00～　カプコンVS.SNK大会in三宮
5/26　14:00～　ぷよぷよ通大会in三宮　◆いずれも大会開始1時間前からフリープレイ。参加費無料。

広島県

★アミパラTOYO
広島市中区流川1-15　082-249-8026

5/19　18:30～　ストⅢ3rd第5回大会　◆2on2のチーム戦。

★ハイテクセガパドック（駅セガ）
広島市南区松原町5-15　082-262-3335

5/12　18:00～　VF3tb　ビートライブCUP本選出場権争奪戦
5/19　18:00～　機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン パドック代表選出戦　◆広島GIGOとの共同大会。各店代表者同士で広島GIGOで決戦。
5/26　17:30～　GGX大会
5/27　16:30～　オラタンVer5.66月イチ恒例大会　◆根っこの部分からオラタンが大好きなプレイヤーが集まります。
※大会へのエントリーは直接店舗にお越しいただくほか、電話でも受け付けています。

福岡県

★セガワールド博多店
福岡市博多区博多駅南6-7-33　092-481-1645　http://www.fukuoka-sega.com

5/5　15:00～ ビートライブCUP出場枠争奪戦 セガワールド博多店大会　◆決勝大会には1チームが進出できます
5/12　16:00～ GGX リーグバトル「GGXバトルマニアックス」　◆参加費200円（初参加さらに登録料100円）。2本先取リーグ勝ち上がり方式。
5/27　11:00～ DOC定例大会　◆参加費1000円（初参加さらに登録料500円）

長崎県

★プラボ浦上店
長崎市中園町6-23　095-848-2223

5/4　14·00～　電脳戦機バーチャロン OMG大会　◆参加費無料。個人戦。4発売に先駆け、久々にOMG大会を開催。九州の強豪が続々参加！
5/6　14:00～　機動戦士ガンダム 連邦vs.ジオン 2on2大会　◆参加費1人100円。ルールはなんでもアリ。今後、ランバトも開催予定。
5/20　19:00～　GGXフリープレイ　◆19:00から閉店まで、1人300円で遊び放題。
5/27　19:00～　GGX大会　◆参加費無料。全国大会予選に先駆けてシングル戦を開催。この大会でパートナーを決定しよう。

★ゲームランド松山
長崎市松山町6-9　095-846-2693

5/5　14:00～　第4回ストⅢ3rd大会　◆ストⅢ3rd大会も4回目となりました。今回も白熱した大会になりそうです。九州各県からの遠征をお待ちしております

鹿児島県

★CLUB SEGA天文館
鹿児島市千日町15-7リバティーハウス2,3F　099-224 6851

5/27　14:00～　第2回デイトナUSA2・チャンピオンシップ　◆前回大盛況となりました16人通信によるデイトナ2大会ですが、今月もやっちゃいます。前回同様に参加賞は怒涛のDCソフト100本から選んで頂けます。今回の栄光のチェッカーフラッグは誰の手に！

※DDR=ダンスダンスレボリューション、DOC=ダービーオーナーズクラブ、GGX=ギルティギア ゼクス、オラタンVer.5.66=電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラムVer5.66、ストⅢ3rd=ストリートファイターⅢ3rd Strike、ストZERO3=ストリートファイターZERO3、鉄拳TT=鉄拳タッグトーナメント、パカ=パカパカパッション、マヴVS.カプ2=マーヴルVS.カプコン2、ビーマニ=ビートマニア

illustration by AKD

使って遊べる!! アルカディアクーポンチケット!!

関東地区限定 暫定運用中!

アルカディアを持っていると1ゲームフリープレイ！　そんなありがたいサービスがスタートするぞ。ゲーセンで遊んでいて、もう1回やりたいけど財布の中身が……、そんな時にアルカディアのクーポンを見せれば、なんと1回サービスしてもらえるのだ!!　ね、オイシイ話だろ？

とりあえず、関東地区のみの地域限定スタートだけど、全国展開へ向けて準備中だ。キミの近所のゲーセンで使える日はもうすぐだ!?

さぁ、アルカディアを持って、ゲーセンに行こう!!

アルカディアゲーセンクーポンチケット	アルカディアゲーセンクーポンチケット	アルカディアゲーセンクーポンチケット
・加盟店にて、1日1回のみ使用できます。 ・本誌からの切り離しは無効となります。 ・右に判子の押してある場合は使用できません。 ・本券と現金との交換は致しません。 ・本券1枚で1ゲームサービスとなります。 ・1回遊ぶのに、本券が2枚必要なゲームもあります。 ・本券に対応していないゲームもあります。 ・店舗によりサービスが変わる場合がありますので利用前に各店にお問い合わせください。 印 使用期限：2001年5月29日まで有効	・加盟店にて、1日1回のみ使用できます。 ・本誌からの切り離しは無効となります。 ・右に判子の押してある場合は使用できません。 ・本券と現金との交換は致しません。 ・本券1枚で1ゲームサービスとなります。 ・1回遊ぶのに、本券が2枚必要なゲームもあります。 ・本券に対応していないゲームもあります。 ・店舗によりサービスが変わる場合がありますので利用前に各店にお問い合わせください。 印 使用期限：2001年5月29日まで有効	・加盟店にて、1日1回のみ使用できます。 ・本誌からの切り離しは無効となります。 ・右に判子の押してある場合は使用できません。 ・本券と現金との交換は致しません。 ・本券1枚で1ゲームサービスとなります。 ・1回遊ぶのに、本券が2枚必要なゲームもあります。 ・本券に対応していないゲームもあります。 ・店舗によりサービスが変わる場合がありますので利用前に各店にお問い合わせください。 印 使用期限：2001年5月29日まで有効

《アルカディアクーポンの正しい使い方》

※クーポンチケットを使用する際の注意点を挙げておきますので、よく読んでから使用してね！

●まずは、アルカディアで加盟店舗を確認！
加盟店以外のゲームセンターでは使用できません。必ず確認をしてから出かけよう！もちろん、加盟店舗はドンドン追加される予定です。毎号チェックしてね。

●クーポンチケットの日付を確認！
使用期限が過ぎている場合、その券は使用できないので注意しよう！

●クーポンチケットは切り離し不可！
使用する時は本誌から絶対に切り離さず、アルカディア本誌を店員さんに見せよう。切り離してしまったら、クーポン券は無効になってしまうので注意してね！

●使うときは、指定のスタンプを押してもらうこと！
アルカディアをお店の人に見せて必ずスタンプを押してもらおう。使用できるのは同じお店で一日に1回までなので注意してね。

●サービス内容を確認しよう！
基本的にはクーポンチケット1枚で1ゲームサービスとなるんだ。しかし、お店によってクーポンでプレイできるゲームの種類、交換できるメダルの数などは異なるので、初めて使うときは店員さんに質問してみよう。

※最後に注意したいのは、このクーポンは“ゲームセンターからのサービス”だということ。比較的空いている時間帯に使用するなど、お店のことも考えて活用してほしいな。それから、「クーポンが使えないゲームでも遊ばせろ」などなど絶対にお店の人に文句を言わないように!!
お店とのコミュニケーションを大切にして、楽しいゲーセンライフを送ってほしい!!

クーポン加盟店募集のお知らせ

ご興味をお持ちになられた店舗様は、こちらまでご連絡ください。

■e-Mail
location@arcadiamagazine.com
■郵送
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部
アルカディアクーポン係

※電話でのお問い合わせに関しては対応しかねる場合があります。お問い合わせは、e-Mailまたは郵送にてお願いいたします。
※協力の申請から実際のクーポン運用までは、準備期間を設けさせていただきますのでご了承ください。

アルカディアクーポンチケット協力店一覧

地域	店名	住所・電話
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F ☎ 03-3558-9766
	MOMアミューズメント西葛西店	江戸川区西葛西5-1-5 ☎ 03-3675-8737
	※ゲームファンタジア サンシャイン店	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F ☎ 03-3971-9601
	※ゲームファンタジア渋谷店	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1～3 ☎ 03-3496-5856
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10 ☎ 03-5295-2345
	ビートライブ	町田市森野 1-37-8 今村ビルB1 ☎ 042-710-0508
	プラネットギオ（とかげ）	杉並区荻窪5-30-16 MTCビル1階 ☎ 03-3220-3402
千葉県	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1 ☎ 047-475-8918
	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1F ☎ 0471-44-5597
茨城県	アイアイ駅南店	水戸市桜川1-4-10 ☎ 029-221-1001

※ゲームファンタジアの両店舗は、メダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につき、メダル50枚サービスとなります。

ハイスコア全国集計

ハイスコア・クローズアップ HI-SCORE CLOSE UP

2001年3月18日集計締め切り分

来たれ凄腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

"ハイスコア全国集計" のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイムを集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

ハイスコアの記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、いきつけのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという2つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

新モードに人気集中、激戦模様

シリーズ3作目となる「ミスタードリラーグレート」。本作から追加された、ひたすらどこまで掘り進むかを競う「宇宙」、そして固定のマップで最速タイムを狙う「タイムアタック」。今回はこの2つのモードにプレイヤーの人気が集中し激戦が繰り広げられた。

「宇宙」では3位のプレイヤーの「ススム」以外は「ホリンガーZ」を使用している。一度ブロックに潰されても大丈夫な上に、エアの消費が遅いので長丁場の「宇宙」にはうってつけのキャラといえる。

宇宙ステージでのみ登場する「？」アイテムはランダムで様々な効果が現れる。実はこの「？」は出現場所で効果が3種類に限定される。そのためマイナス効果がある場所の「？」を取らないように掘り進んでいるようだ。中でもエアが全回復する「フルエア」と逆にエア量が半分になる「ハーフエア」が出現する可能性がある場所は、確実に憶える必要がある。今回の記録もテクニックを駆使し、残機の限り掘り進んだものと思われる。そのため、今後の更新にはランダム効果の中から「フルエア」を引き当てる必要があるようだ。

「タイムアタック」は複数のルート選択が可能だが、集計では全コース合同で集計。現時点ではルート6が一番早く、キャラは「タイゾウ」になっている。

パターンに関してはステージ1で差がつくようだが、ここまでシビアな争いになるとは予想だにしなかった。

両部門とも次回の更新幅に注目したいところだ。

宇宙

順位	スコア	名前	店舗
TOP SCORE	4,812m	DIO	プレイシティキャロット松本店(長野)
2	4,736m	ISO	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
3	4,622m	PPP-TKN	ゲームセンターアレックス(埼玉)
4	3,745m	JR//こかてぃー	ビッグプレイランド(愛媛)
5	3,624m	TAM	個人申請 アメニティースペースOZ南小倉店(福岡)

タイムアタック

順位	タイム	名前	店舗
TOP SCORE	43"46	YAS	ゲームセンターアレックス(埼玉)
2	45"40	連射改良の効果絶大。穴ザー0024	えの木（高知）
3	48"60	A・BOYⓓ	アパパ天神橋店&チャレンジャーガムガム(大阪)
4	53"78	YST-すみれ姫㊉	個人申請 ゲームプラザショールーム(熊本)
5	54"18	ふくみみ	個人申請 カラオケゲームドンキー(青森)

群雄割拠！キャラ別集計スタートだ

プレイヤーの注目度も最高級、満を持してギガウイング2のキャラ別集計開始となった。DC版が同時発売ということも手伝ってか、普通では考えられないほどのスピードで攻略が進んでいるようだ。

稼ぎの決め手となるのが、勲章を回収しての倍率アップ、つまりアイテムボルカノン現象にかかっているのは皆さんもご存知の事だろう。

しかし実はそれ以外にも大きな点差につながる、隠しテクニックが存在している。それはボスでボムを使い、ボムの撃ち込み点で稼ぐというもの。うまく使えば、通常のショットやサブショットを当てた時とは比較にならないほどの点数が加算されるのだ。もちろんただ使えばいいという物ではなく、タイミングや場所などに研究の必要があるのは言うまでもない。

ボスのパーツを確実に破壊するのも重要な稼ぎポイント。特に5面祭壇ステージボス「サメフ」の2機あるビットは基本点が高いため、ボムを使ってでも確実に破壊しなければいけないのは、もはや常識といっていいだろう。

後半ステージでボムを使い切ったら、わざとミスしてボム数を初期数に戻すという荒技も、トッププレイヤー達は使用しているようだ。

ちなみに当コーナーでの集計ルールは「キャラ別集計」で、各キャラクターごとの隠し機体の使用は自由。つまりチェリィなら「ストーク」と「カーマインプラス」どちらの機体を使ってもいいというわけだ。

今回の集計では「ラルゴ」と「リミ」のスコアは隠し機体を使用したものだ。特にラルゴのトップと2位以下とのあまりに大きすぎる差は、使用機体がタイムリリースの「ヴィーダシュタントII」か、デフォルトの「アルバトルス」を使うかで大きく点数が変わることも原因ではないだろうか。

今後もボルカノン現象時に出現する勲章の回収率をあげることや、Wボルカノン現象の発生を安定化させる研究で、どこまでスコアが伸びるか注目しよう。

カート

TOP SCORE
7京5177兆9644億5160万8300
てきとーISO
プレイシティキャロット巣鴨店(東京)

2 7京4749兆3151億9295万7080 DM-QRO トライアミューズメントタワー(東京)

3 7京3055兆7285億1680万9910 USM-MGA-DH ネオアミューズメントスペースa-cho(京都)

ロミ

TOP SCORE
7京3529兆3499億6500万1350
あうとろー
ゲームプラザトンガ王国(愛知)

2 7京0145兆8678億3768万9530 O・Z 個人申請 ピノキオ(兵庫)

3 6京4503兆5380億0662万7290 . Z. モンキーハウス本館(福岡)

リミ

TOP SCORE
7京4364兆3755億2456万2190
CKDF−はる@よつば
トライアミューズメントタワー(東京)

2 7京0180兆5872億0293万5260 東千史郎 池袋プレイランドラスベガス(東京)

3 6京3749兆4730億9566万4440 だるい人@結局繋がらず(涙) マットマウスパートII(神奈川)

ラルゴ

TOP SCORE
7京6882兆8571億8210万1980
ZNA会長代理(精神がもちません)
トライアミューズメントタワー(東京)

2 5京8015兆7050億1121万9580 OAM−Naoki レジャーパレス(北海道)

3 5京6514兆9266億0614万1100 KEN ゲームコスモ町田店(東京)

チェリィ

TOP SCORE
8京2383兆7240億8039万6690
T3−CYR−WIZ
ゲームコスモ町田店(東京)

2 8京1982兆3651億7818万2000 ISO プレイシティキャロット巣鴨店(東京)

3 7京9950兆9707億2104万3250 解説君の聖地 トライアミューズメントタワー(東京)

©SUBINO 2000

4,912,200

はちみつⓂさん

トライアミューズメントタワー(東京)

爆弾でまとめ倒しがキモ

特定の位置を通過すると隠しフルーツが出現したり、ある条件を満たすと鍵が魚に変わり、画面上から魚アイテムが降ってくる「祭りボーナス」など、様々なフィーチャーがあるのが本作の特徴だ。

また1個の爆弾で複数の敵を倒す「まとめ倒し」が稼ぎにおいて重要だが、実は永パ防止キャラのユーレイに爆弾を当てて分裂させて増やし、まとめ倒しの時に巻き込めば倍率を稼ぐことができるのだ。ただし、通常の敵が焼かれる順番が9匹目以降でないと高得点に繋がらないので、うまくパターン化して実行する必要がある。

この稼ぎを発見し、煮詰めたことが他のプレイヤーに100万点以上の大きな差をつけることに繋がったのだろう。

©1996 PSIKYO

翔丸

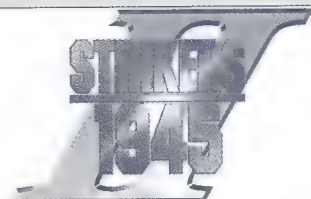
2,184,600

シャトルジャパン

プレイランドエフワン(宮城)

2カ月連続の大幅更新！

前回の集計に続き「翔丸」が更に大きく点数を伸ばしてきた。

ボム、残機のボーナスが一切無いゲームなので、敵の攻撃が激しいところで金貨の2000点を狙って取る時や、中型機の早回しなどにボムを使って稼ぐが、ショットの威力が弱い翔丸では敵に押されてしまうため、このスコアは驚異的といえる。

©1997 PSIKYO

フライングパンケーキ

3,400,700

目指せアホの領域 Y.斉藤

個人申請 ゲームインセブンアイランド(神奈川)

シンデン

3,174,100

臨死使用での初全一 まつお(I. O)

ロッキーワールド仙台(宮城)

パンケーキ340万突破

金塊の2000点取り以外にも、中型機やザコを早く倒してその出現数を増やす「早回し」稼ぎなどが差がつくポイント。

フライングパンケーキのスコアは。2周クリアまでに使用したボムが2発のみという凄まじさ。その内1発は2周目7面で金塊回収時に使い、もう1発はパターンが崩れたために使ったそうだ。

©1993 TOAPLAN CO,LTD.
ALL RIGHTS RESERVED

タイプC

24,435,930

DISCOVERY

遊ingポイントセオラ(滋賀)

4面ボス戦車群で59630

全5面のステージ中、最大の稼ぎ場所が4面ボスで出現する戦車群にボムを使う、59630(ごくろーさん稼ぎだ。これは大量に出現する戦車群を一杯になるまで貯めて、戦車が赤くなってからボムで壊せば戦車1台につき59630点が加算されるというもの。戦車は同時に20台以上出現するのでボムをすべてここで使い、更に残機を潰してボムを補給し稼ぎきれば凄まじい点数が入る。

しかし4面ボスは時間が経過すると、激しい攻撃を仕掛けてくるため、最後の1ターンを稼ぐのはかなり難しいとのことだ。

ハイスコア全国集計

HI-SCORE

全国1位スコア

2001年3月18日締切分

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
蒼天龍		445,000	IML-UUU	個人申請モンキーパンチ(愛知)
パズループ2	ステージ	99,999,999	G. M. C. T・H	モンキーハウス本館(福岡)
	とことん	87,112,500		
	パワー	93,730,704		
ミスタードリラーグレート	インド	681,005	ISO	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
	アメリカ	1,139,855		
	エジプト	2,113,820	凪瀬きつね	アミューズメントフォーラムモア(東京)
	北極	2,166,095	キャラも残機も妥協 PPP-TKN	ゲームセンターアレックス(埼玉)
ストリートファイターZERO3↑(アッパー)	フェイロン	4,953,500	TKO君 いつもありがとう。	アミューズメントパークNASA(長野)
	ディージェイ	3,519,800	ひげの王者 けいた	ビッグプレイランド(愛媛)
	ガイル	1,620,600	J. O	モンキーハウス本館(福岡)
	T・ホーク	2,159,200	クリアしただけ	えの木(高知)
フォトバトール		10,599	ブラック魔王	個人申請 AMサントロペ池袋店(東京)
中国龍2001		1,990,900(15面)	6面でアイテム0個 もっとくれ!! Y-S	えの木(高知)
五月陣戦3		393,900	ASG-如月浪人-RIN	ゲームプラザトンガ王国(愛知)
パズLET		190,360	LOG	トライアミューズメントタワー(東京)
セガ ストライクファイター	D国解放作戦	72,505	大川功氏追悼スコア RDX-寛千代	個人申請 新宿スポーツランド中央口店(東京)
	R連邦掃討作戦	82,180		
ナイトメア・イン・ザ・ダーク		32,742,100	あみ	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
燃えろ!ジャスティス学園		4,832,100	ハッタリ君	タイトーインスタジアム(大阪)
ザ・警察官～新宿24時～		5' 17" 033	SYG-XOK-SAK	個人申請 純情モンテカルロ(大阪)
コズミックスマッシュ		47,223,501	MOL=CKDF=ふるえんも	ゲームコスモ町田店

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
ビートマニア コア・リミックス	ボーカル	2,963	Civa	個人申請 Mr.ゲーム(新潟)
	テクノ	3,750	KAZ	個人申請 アミューズメントクラブ浦和店(埼玉)
	リズミック	2,938	怒首領たつ	ゲームインみとや三河島店(東京)
	セレクション	2,502	電脳雑技団 YMG-Ⓒ	ゲーマーズハウスガンマ(大阪)
	アナザー	3,656	かCえさん ご来店ありがとうございました☆	ゲームビンゴ(千葉)
	アナザー2	5,213	@IMO連合 SECILIA	ガリバー熊谷&柏&青葉台合同集計
	ハードコース	956,373	生学ヒットマンブラザーズ・オトッキー	ゲームビンゴ(千葉)
テトリス T.A. PLUS	ダブルス	3' 55" 11	AKI & あき	JOGO江古田店(東京)
	TGM+	9' 31" 33	いぺぱぴ	個人申請 タクトランド横浜(神奈川)
三國戦紀2		106,918,000	セイント	GAME' S MILK(京都)
続・お手並み拝見	ヘキサイト	20,200(12面)	ヘキサマンZ	アイリン夢空間(岐阜)
マイティ!パン	エキスパート	1,180,800	咆哮野郎-まJU	アバパ天神橋店&チャレンジャーガムガム店(大阪)
	ツアー	6,017,800(47面)	アジシオ太郎 竹ノ内 スペック	
リッジレーサーV アーケードバトル	初級 昼	2' 09" 745	ZBL-LED. rf	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
	G・P	14' 28" 432	Tomi	
ビートマニアⅡDX 4thスタイル	トランス	5,297	AGO-9	ゲームプラザキューティ(大阪)
	7スターズ	6,224		
トラック狂走曲		7' 00	RRL-渋谷 英毅	個人申請 プレイランドいこい(東京)
ドラゴンブレイズ	ソニア	3,204,200	ROU	個人申請 TILT川崎(東京)
	ロブ	3,558,400	2-7で駄ボム使用 T³-ムッシュ	アミューズメントフォーラムモア(東京)
1944 ～ザ・ループマスター～		27,041,540	LAOS-長田仙人	えの木(高知)
スラッシュアウト	アクセル	17,514,809	AOQ NO. 319号 振向き無限だ! 岡っち	ゲームビンゴ(千葉)
	カムイ	21,888,217	おうっきー? でいいや 千葉EH5っど部青組	
ブレイブブレイド		75,160,720	T³-CYR-K. K 太鼓フィーバー	レタス702(北海道)
ギターフリークス 4tnMIX	エキスパート	172,764,300	MICH-PPC1GO	個人申請 プランタン(福岡)
ドラムマニア 3rdMIX	エキスパートリアル	406,628,150	K. O	ゲームスポット大橋(長崎)
ストライカーズ1999	F-4 ファントムⅡ	3,315,300	AXIOM-H.Y㊧	アバパ天神橋店&チャレンジャーガムガム店(大阪)
	F-117 ステルス	3,340,600	P	ジャスコ川西店 プレイランド(兵庫)
	X-36	3,400,800	RYP	アミューズメントフォーラムモア(東京)
F355チャレンジ	モンツァ	3' 27" 583	RLI@XRF ITドライビング使用	個人申請 セガワールド籠原(埼玉)
スターウォーズ レーサーアーケード	初級	2' 55" 716	RRL-渋谷 英毅	個人申請 プレイランドいこい(東京)

ハイスコア講評

今回はパズルゲーム2連発から。まず**蒼天龍**は、同じ模様の牌を連続で消していく連鎖消しがスコア稼ぎのキモ。トップスコアは全9面中6面パーフェクト。また2位との差は5千点ほどでした。

パズループ2は前作の覇者モンキーハウスのT・H氏が、堂々の3部門制覇。なんとステージモードはカンスト。あわや他2部門もあわせ、全部門制覇というところでした。コンボを途切れさせずにボーナスを狙うのが決め手か。

ぎりぎり今回の集計にすべりこんできた**ミスタードリラーグレート**。基本的なシステムは前作と同じためかトップの顔ぶれも前作をやりこんだプレイヤーで占められています。ちなみにインド、アメリカはタイゾウでのトップスコア、北極はアタルを使用してのトップ獲得というところ。また、人気集中のエンドレスとタイムアタックの2部門はハイスコアクローズアップ(P137)に掲載しているのでそちらをどうぞ。

ストリートファイターZERO3↑(アッパー)は、新キャラの4人のみ集計。ガイル、T・ホークの二人は、やや人気薄でした。

ナイトメア・イン・ザ・ダークは、電源パターンが発見されたことにより、倍率アイテムの出現が運任せではなくなったようです。

燃えろ!ジャスティス学園は、これまでの稼ぎキャラ、ゆりかに変わってタイムリリースキャラの雹が加わりました。雹のスーパーコンボはヒット数が多いため、より稼げるようです。

ビートマニア コア・リミックスは今回人気が再燃。5鍵

君もチャレンジ！ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア（高得点、タイムなど）を募集中です。

■申請方法

その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2：本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。　※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請に限っては、官製ハガキやFAXでも受け付けます。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全1人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）

・複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行なうもの

どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1994年以前に発売されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などは正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

ゲーム名	怒首領蜂
集計部門（キャラ・コースなど）	ストーリーモード
スコア（タイム）	23,646,800
面数	全25面ALL
難易度	工場出荷設定（完全ノーマル）
備考	うさぎ使用　残×5 連付き（シンクロ30連）　同付き
達成日	2005年　12月　31日
得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）	残機ボーナスが1機100万なので、ノーミスは必須です。道中はすべての面でギリギリまで稼ぐのですが、永パ防止キャラのたぬきが出ると確定なので、クリアするタイミングが重要です。 点効率は1面クリア時……約84万 10面クリア時……約1,020万 20面クリア時……約1,750万です。
ゲームセンター 名前	アミューズメント アルカディア
電話	03-5433-71××
住所	東京都世田谷区若林1-18-××
スコアネーム（最大20文字）	TKN-NSK
以上のスコアを記録したことを証明します。	
店長	鈴木 雅弘

個人申請ハガキ記入例

ゲーム	部門	スコア	スコアネーム	店舗
ストライカーズ1945	ライトニング	2,272,200	戦国人	ゲームセンタードリーム（宮城）
ぷよぷよ通		1,222,210	古沢百合子	ゲームインみとや三河島店（東京）
ファイティングホーク		2,044,750	T²-CYR-ATS㊙ 人生低空飛行隊脱退か	レジャーパレス（北海道）
ドラゴンスピリット	新Ver.	1,823,510	Y・Z	トライアミューズメントタワー（東京）
ファイティングレイヤー	エクソダス	2,012,200	こまつゆ親衛隊？ SRP-DNB	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
ナイトスラッシャーズ		1,871,200	ワルキューレの基板を4日で壊した人	レタス702（北海道）
パンチマニア北斗の拳		161,596,450	T・S 北斗神拳最強継承者	個人申請 ゲームセンタープランタン（福岡）
天地を喰らうII	黄忠	4,790,200	足掛け9年黄忠終了？ AXIOM-H.Y㊍	アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店（大坂）

ゲーム	部門	スコア	スコアネーム	店舗
テクノヴェルク		264,777	☆まおうIWA☆ M-IWASA	個人申請 プラボ前橋店（群馬）
アウトトリガー		525,404	SSL影モンテと元店員J様に心から感謝	個人申請 明大モンテカルロ（大阪）
ぷよぷよDA！		274,180,146	☆まおうIWA☆ M-IWASA	個人申請 ハイテクランドセガ緑町店（群馬）
餓狼 マーク オブ ザ ウルヴズ	グリフォンマスク	3,419,400	微分 積分 イイ気分 byMK？	個人申請 ゴールド銀閣寺店（京都）
クエスト・フォー・フェイム		3,916	☆まおうIWA☆ M-IWASA	個人申請 プラボ倉賀野店（群馬）
ビートマニア コンプリートMIX2	アソーテッドボックス	1,854	mk KOME@チェキナ！ キリンさんの希望	個人申請 ゲームさあくる（福島）
	ソフトグルーヴ	2,077	とみやま	ゲームコーナーフジ（東京）
アクアラッシュ	練習	168.86	NGP-ANP	アベニュー北口店（山梨）
	初級	282.83		
	上級	357.96		
サイヴァリア		46,381,450	ガルト軍-ユセミSWY	個人申請 ゲームイングッデイ21（東京）
ストリートファイターIII 3rd ストライク	レミー	12,469,300	ヅガ夫	GAME' S WiLL（京都）
	ダッドリー	12,084,500	最後の3人でパーフェクト0 MK？	
	アレックス	9,840,700	ヘレティックさきお	えの木（高知）
	ショーン	10,541,900		
	ケン	11,242,300	めくり強キッス→感電ハマグリチョップ㊉	
ギガウイング	雷迅	252兆5379億7607万8410	両替士	ゲームセンターアレックス（埼玉）
	ボーチカ	252兆1304億4000万8580	PPP-HTR-T. B	
	ヴィーダシュタント	288兆6470億8405万3170	両替士	ジャックアンドベティ日吉店（神奈川）
ガンバード2	ヘイコブ	4,742,300	HLK㊗	池袋プレイランドラスベガス（東京）
エスプレイド	相模祐介	38,182,520	MKZ	個人申請 プラザショールーム（熊本）
グラディウスIV	3番	4,381,700（8周目3面）	天馬屋	個人申請 遊スペースマジカル（兵庫）
ストリートファイターEX2	カイリ	3,447,700	BBC	えの木（高知）
	D. ダーク	3,566,200	やる気ゼロ。CYR-びし	JOGO江古田店（東京）
	ブランカ	3,365,100	K・T	
	ほくと	3,348,000	PSOミルク隊 SSC-VAP	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	ケン	3,426,400		
Gダライアス	ニュー	39,270,180	クリオネ-SAM	個人申請 アミューズメントパークゼウス成増店（東京）
バトルサーキット	サイバーブルー	34,645,300	MTF-高下畑セイイチ これ以上はムリ！	個人申請 ICサービス砧店（東京）
セクシーパロディウス	ミカエル	6,841,600	タコ太	アミューズメントパークNASA（長野）
クイズ&ドラゴンズ		4,201,400	MTF-高下畑セイイチ	個人申請 アミューズメントスペースTAMA（東京）

盤もまだまだ熱い！

ダブルス、TGM＋ともに大幅な更新を見せた**テトリスT.A.PLUS**。どちらも2位以下を大きく引き離しているタイムです。

三國戦紀2は1億点突破。攻撃を受けながらも、平然と反撃してくるボスの存在などもあり、ALLクリアも一筋縄ではいかない本作ですが、孔明で八陣図と援軍令をうまく使えばかなり楽になります。ルート分岐や隠し要素が多いこのゲーム。これらを調べるだけでも一苦労といったところでしょう。

ドラゴンブレイズはソニアが伸び盛り、残機数3、残ボム数7でのスコア。ロブも2周目6面ボスに2発ボムを使うほかはノーボムのパターンが完成しているそうで、2周ノーボムクリアの可能性が見えてきたとの話です。

盛り上がり最高潮の**ストライカーズ1999**は、3機体が更新。X-36の340万突破、F-117ステルスの今までの相場観を無視するかのような全機体中2位の高得点と、話題が満載です。また、F-4ファントムIIのスコアがダブル×1のものですが、プレイヤーのH.Y㊍氏によるとダブル取りの成功率はどの機体も同じで、すべてはボスへのダメージ調整次第とのことです（情報提供感謝ー）。

続編が発売されてもまだまだ熱い**ギガウイング**。倍率以外の細かい点数稼ぎ部分も煮詰まったことにより、理論値が上がってきたようです。

古い作品では**ドラゴンスピリット**の新バージョンが更新されています。このゲームの点数稼ぎは、最終面での残機潰しでどれだけ♡アイテムと金の玉（1万点）が出るかが勝負。アイテム運に頼るしかありません。また、発売当時に流れていた永久パターンの噂について、もしご存知のかたがいらっしゃれば、編集部ハイスコア担当までご一報ください。

今回のクローズアップの「ペンギンブラザーズ」は
トップブレイヤー本人の説明を元にしました。
個人申請だけでなく、稼ぎ内容やビデオの投稿もお待ちしています!!

ハイテクセガ盛岡

岩手県盛岡市大通2丁目6番11号 ☎019-623-2562

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラーグレート(インド)	677,480	68万出ず予選落ち MOT	ALL 連付 2'18"86 ノーミス 全エア タイゾウ
2	ミスタードリラーグレート(アメリカ)	1,083,635	ノーミス出来ず以下同文 MOT	ALL 連付 4'54"50 ノーミス 全エア タイゾウ
3	ミスタードリラーグレート(エジプト)	2,002,685	MOT	ALL 連付 9'29"13 2ミス 全エア ススム
4	ミスタードリラーグレート(宇宙)	3235m	4000遠い MOT	連付 20'00"60 ホリンガーZ
5	パカパカパッションスペシャル	2,167,290	OKR	ALL ファンタ 97%-98%-92%

ゲームセンタードリーム

宮城県仙台市青葉区中央2-1-17東四ビルB1F ☎022-224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラー2(500m インド)	673,150	NO.	ALL 2'25"15 連付 残×4 全回収
2	怒首領蜂(Aタイプ)	695,530,630	2-6コンボ切れ2500万オチ	レーザー強化 残×5 ALL
★	ストライカーズ1945(P-38 ライトニング)	2,272,200	戦国人	ALL 連付
4	ストライカーズ1999(AV-8 ハリアー)	1,603,700	コ○ちゃん	2-5
5	レイフレーサー	9'09"356	とりあえず	初級 T.T. ALL 12周設定

ファンタジーゾーン夢らんど

北海道旭川市大町1条3丁目オークビル2F奥 ☎0166-53-7510

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラーグレート(タイムアタック)	1'15"18	ふくみみ	コース6 タイソウ
2	ストリートファイターZERO3アッパー	4,032,900	ヘリオス	ALL ケン X-ISM
3	マーズマトリックス	933,115,404,660	SRX	モスキート02 ALL EXP3,973,557
4	ストリートファイターEX2PLUS(ブランカ)	1,609,300	H・I(イシナベ君).	ALL
5	ストライカーズ1999(AV-8 ハリアー)	1,031,900	CNT	2-1

レジャーパレス

北海道札幌市豊平区平岸2条3-6-30 ☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2(カート)	6京1669兆4311億1253万2740	菱光の残党釧路より	ALL 連付
2	コズミックスマッシュ	19,466,401	ZARIA-HMV つかれた。	ALL
3	テトリス・ジ・アブソリュート PLUS(ノーマル)	474,955	はあはあマン	ALL
4	1944 ～ザ・ループマスター～	21,775,690	てきとう君	ALL 連付
5	鮫!鮫!鮫!(2Pバージョン)	100,000,000	FLG-BIN	連付 11周目クリアで達成 バグ無し

プレイランドエフワン

宮城県仙台市青葉区中央2-6-6タベイビルB1F ☎022-261-5782

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	戦国ブレード(翔丸)	2,184,600	シャトルジャパン	ALL 連付
2	ぐわんげ(シシン)	29,954,034	スペースシャトル	ALL
3	ストライカーズ1945(P-38 ライトニング)	2,268,900	アルカード ホーネット	ALL 連付
4	鉄拳3(風間 仁)	1'20"00	KANSAS来仙記念	ALL 連同付
5	鉄拳3(キング)	1'35"86	@18	ALL 連同付 5人目 52秒

釧路スガイ ゲームプルプル

北海道釧路市北大通6丁目1-2-2 ☎0154-22-8670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ(ノーマルキャラ)	12,170,330	SOU	ALL G-913
2	ストライダー飛竜2	16,502,100	DORA-ZA-KID	ALL 連付
3	ナムコクラシックコレクションVol 1(ゼビウスオリジナル)	699,190	リハビリ中にて。	ALL 残2
4	ビートマニアIIDX 4thスタイル(ハッピー)	6,031	KING	ALL 2864-303-14-2-10
5	ビートマニアIIDX 4thスタイル(トランス)	5,249	KING	ALL 2462-325-26-0-2

レタス702

北海道札幌市北区北7条西2-15-1TMヒル1F ☎011-737 6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ブレイブブレイド	75,160,720	T3-CYR-K.K 太鼓フィーバー	ALL 連付 レム
2	燃えろ!ジャスティス学園	1,394,100	超初心者 YAS	ALL バツ、モモ、恭介
3	鉄拳タッグトーナメント	1'11"75	オヒョイはいきなりケンカ腰	ALL ロウ、ポール
4	ワンダープラネット	10,250,310	今年のベストゲーいと～(コロさん)	ALL 連付 永パ天使用
★	ナイトスラッシャーズ	1,871,200	ワルキューレの基板を4日で壊した人	ALL 連付 クリストファー

ロッキーワールド仙台店

宮城県仙台市青葉区中央3-8-33ピースビル南町1F ☎022-216-5941

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラーグレート(タイムアタック)	0'59"78	HEK-417	ルート6 アタル
★	ストライカーズ1945II(フォッケウルフ)	3,174,100	臨死使用での初全一 まつお(I.O)	ALL 連付 臨死×1 (B×1、P×2)
3	バトルガレッガ(ノーマルキャラ)	14,877,410	SSM	ALL 4号機
4	ギガウイング2(ロミ)	5京0359兆8113億7492万1140	芝野葉子	ALL
5	サイヴァリア リビジョン	125,066,000	YUK-HPI(仮)	ALL Lv369

ゲームセンターアレックス

埼玉県浦和市高砂2-8-16 ☎048-822-8438

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ギガウイング(雷迅)	252兆5379億7607万8410	両替士	ALL 連付 4面落ちすぎ
2	ギガウイング2(カート)	7京0353兆6207億6225万2960	つゆだく野郎-悪あがきS.Q	ALL 1面5 2億倍 ビット×2
3	ギガウイング2(リミ)	6京1569兆7958億4946万6130	MGE	ALL 3面終了 9.2億 ビット×2 連付
4	ぷよぷよ通	1,092,655	またブロック少ないSPD-Y.I	ALL MAX16連鎖 ナス終61 ドラコ終80
5	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,977,700	T-YASU	ALL MAX18連鎖 あと一歩及ばず

■ハイスコアに関するお問い合わせは、E-Mail、FAXをご利用ください

お寄せいただいた質問はアルカディアHP「ハイスコアFAQ」に掲載させていただくことをご了承ください。これは情報の共有とルールの浸透を目的とするものです。ご理解ください。

お問い合わせ内容に対して完全にお答えできるわけではありません。現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請をするにあたり、公平さを欠くようなご質問にはお答えできません。また、直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して

宛先　hi_score@arcadiamagazine.com
題名　「ハイスコアに関する質問」
メールタイトル（subject）には上記タイトルを必ず明記して下さい。

■FAXでのお問い合わせに関して

問い合わせFAX番号　03-5433-7212

質問をお寄せいただく場合、あなたの氏名/住所/電話番号/返信用メールアドレスもしくはFAX番号を必ず明記ください。

(電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願いいたします)

ゲー事典
■AGスクエア盛岡店 http://www.agsquare.com/ ■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/ ■トライアミューズメントタワー http://www.try-inc.co.jp/tower/
■ゲームコーナーフジ http://hey.to/gamefuji/ ■ゲームインみとや三河島店 http://anzu.sakura.ne.jp/~rainbow/mikawa/ ■ゲームコスモ町田店 http://www.interq.or.jp/rabbit/war/cosmo.htm/

スーパープレイヤー列伝 ～ハイスコアラーの横顔～

第2回「ユセミSWY」氏編

熾烈な競争に勝ち抜いた者だけが手にできる"全国トップ"の称号。このコーナーでは全国トップのスコアをたたき出すプレイヤーの実像に迫っていく。今回はその弾避けで、全国にその名を知らしめたシューティングプレイヤー「ユセミSWY」氏を紹介。

── まず、ゲームセンターに通い始めたきっかけを教えてください。

ユセミSWY　ゲーセンに通い始めたのは中学生ぐらいからです。当時は格闘ゲーマーで、SHTは対戦の合間に適当に遊ぶ程度でした。パターンなんて考えもせず、「こんなの避けられねぇよ！」とか言って遊んでました。格ゲーは『ヴァンパイアハンター』『ストZERO2』『ストEX』『ストⅢ』でゲーメストの大会[※1]に出たこともあります。

── シューティングゲームを本格的にやり始めたのはいつごろからですか？

ユセミSWY　地元に『怒首領蜂』が入荷してからです。最初はこれ面白いね、って遊んでいた程度でした。でも、ある日秋葉原にあるトライタワーのスコアボードを見る機会があった。そこにはNAIさん[※2]の2周目5面のハイスコアが書いてあって「なんだこれ凄いな、悔しいな、俺もがんばろう」って思ったことがきっかけになりますね。

その後、大学受験のため予備校に通ってました。予備校に行く途中にあったゲーセンがTILT神保町で、当時店員だったN.Fさんに「スコア申請していきませんか？」って話しかけられて、そこから少しずつ知り合いが増えていきました。TILT神保町でまさしさん[※3]の『Gダライアス』と『プチカラット』のプレイを見て、ハイスコアの世界も凄いなって思って『怒首領蜂』も更にやる気がでたんです。

でも、噂で聞くNAIさんの点数が、いつも自分の先を行っていた。自分が3億出したらNAIさんは4億、4億出したらNAIさんは5億……って、常にNAIさんの背中を見せられている感じでしたよ。

はっきりいって当時は絶望的な気分を何度も味合わされましたね。特にNAIさんは火蜂[※4]の最終段階攻撃の「道が見える」と聞いた時はショックでした。なんでこんなの見えるんだよ！　って。今思えばよくそこでやめなかったな～。

その後トライでNAIさんが6億3800万点出したときに初めて話す機会があったんです。だけど、本人と話したことによって、勝ってみたいという気持ちはさらに大きくなっていきましたね。

── その直後に一回NAIさんのスコアを抜いたこともあると聞きましたが。

ユセミSWY　6億4800万点の時です。やった！　これで全国トップが取れるかも!?　って思ったんですけど、すぐに抜き返されてトップは取れませんでした。その後も悔しくてしばらくやったんですけど、結局あきらめました。

当時はNAIさんが凄い人だってことも全く知らなかったんです。でもNAIさんに勝ちたい一心で頑張ったのが今に繋がってるんじゃないかと思っています。

── そして初めての全国トップはガンバード2のマリオンになりますか？

ユセミSWY　ボムを本格的にケチり始めたのはGAPさんのヘイコブを見てからです。速攻地元に帰ってコンティニューしてノーボムのパターンを考えました。それで集計締め切り日に431万点を出して個人申請したら取れました。

今でも全一は嬉しいですけど、やっぱり初めての全一は特別印象に残ってます。そりゃー嬉しかったですよ。

── その後「ギガウイング」(雷迅)「ぐわんげ」(柊小雨)と続くわけですね。

ユセミSWY　自分がそのゲームを始めるきっかけは、稼いでる人のプレイを見てその面白そうな誘惑に負けて始めるパターンがほとんどです。最近やってるサイヴァリアもそうですね。

ただ『ぐわんげ』だけは例外で、『怒首領蜂』『エスプレイド』とCAVEのゲームに魅力を感じていたので、これは最終スコア[※5]まで頑張ろうってゲームが出る前から考えてました。

── そうしたらカウンターストップしてしまったと(笑)

ユセミSWY　3面ボス猫蜘蛛の気合で避けるアドリブっぽいところは、ムカツキもしたけど楽しかったというのが本音です。稼ぐと猫はある意味ラスボスより強いですからね(笑)。

── その後にやり始めたのが、「グラディウスⅣ」ですか。

ユセミSWY　『グラⅣ』はギャレッソ津田沼でM.Bさんのプレイを見ていて、5番装備が凄く面白そうに見えたのが始めたきっかけになります。

自分が高次周を回せる腕になって、もしかしたら1000万点出せるかも……という辺りで、NAIさんが6番から5番に移行してきた。こりゃヤバイって更にやる気がでました。かなり意識してたんですが、先に1000万点を出されちゃった。NAIさんが1000万点を出してから集計締切日まで一週間あったけど、だめでした。表には出てないですけど、その時は結局13周目9面の要塞入口で死んだ832万点が最高でした。

その後4番装備を始めたんですけど、今度はNAIさんが1番装備を始めて巣鴨で1000万点出したって聞かされて、今度こそ一緒に誌面に載りたいって気持ちがあった。13周目6面で残4になったりもしたんですけど、そこから残機も復活して16周目5面でカンストしました。「やったよっしゃー」ってさすがに嬉しかったですね。

── 今後の予定は？

ユセミSWY　『サイヴァリア』は納得いくまでやるつもりです。道中でなるべくローリングしないでバズるパターンにしたら突然難しくなりました。

あと『ギガウイング2』が地元に入荷するので、自分のペースでやっていこうと思っています。

── 今まで見た中で印象に残っている人やプレイはありますか？

ユセミSWY　まず、まさしさん、NAIさん、たまたま見た長田仙人さんの『怒首領蜂』Aタイプはすごかったですし、GAPさんの『ライデンファイターズ2』あれも終わってます。N.Fさん、DAB.Sさんも凄かった。ほんとTILT神保町では凄い人をいっぱい見ました。今でもあの頃の感動は覚えてます。

あと津田沼に行くようになってから見たM.Bさんの『テトリス・ザ・グランドマスター』も凄すぎでした。ほんと理解不能なレベルで。M.Bさんは『グラⅣ』のプレイも凄かったですね。

── ハイスコアを狙う上で気を付けている事があったら教えてください。

ユセミSWY　もし失敗したら先の方を練習したり、いつもと違うパターンを試すチャンスができたという風に考えています。締切日だけは仕方なく捨てゲーするときもありますけど。

自分が作ったパターンに安心しないように気を付けています。常に遊び気分で新しいことを考えていきたい。

── 最後に、あなたにとってハイスコアとは何ですか？

ユセミSWY　ゲームは楽しむものに過ぎないし、ハイスコアを狙うのも一つの楽しみ方だと思います。

スコアをやっていると時には辛いときもありますけど(笑)、基本的には楽しく思いっきりゲームを楽しんでいます。

── 本日はありがとうございました。

ユセミSWY氏プロフィール
弾避けにセンスが光る、全国トッププレイヤー。本業は大学生。今はGGXの対戦にもかなりハマっているそう。ちなみに使用キャラはディズィー。

ユセミSWY氏がその知名度を一気に上げたのか、「ぐわんげ」柊小雨のカウンターストップだ。(アルカディア2000年6月号)

※1ゲーメストの大会：新声社主催の全国大会のこと。同氏はストEX大会では全国ベスト8の好成績を残している。
※2NAIさん：DBL−NAI氏。最近ではグラⅣ、怒首領蜂での活躍が記憶に新しい。不可能を可能にする男。
※3まさしさん：Mr.まさし君の名で知られ、様々なジャンルで全国トップを取りまくった、有名プレイヤー。
※4火蜂：怒首領蜂の2周目の最後にひかえるボス。最終形態の弾幕は一見の価値有り。
※5最終スコア：今までのハイスコア集計で記録された中で、もっとも高いスコア。

イチ押し店舗!!

当店は格闘ゲームが盛んで「VF3」「GGX」が熱いです。他にも「パカパカ」がかなり燃え上がってます。夜はかなりレベルの高い人が集まり、激しい対戦が繰り広げられています。ALL 50円でメンテもバッチリ！　小さいお店ですが雰囲気はすごく良いので、ぜひ来てくださいね♪　by**店長**

←至潮見　明治通り　至亀戸→
清洲橋通り　さくら銀行　砂町銀座商店街　丸八通り
東西線 南砂町駅　都営新宿線 大島駅
都営バス(亀戸←→東陽町)北砂七丁目バス停
ジャスコ　グッディ21

グッディ21
東京都江東区北砂7-4-4
TEL03-5690-0821

ゲームビンゴ

千葉県市川市相之川4-6-18YKビル　☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラーグレート(北極)	2,104,780	ASR	8'59"15
2	パズループ2(とことん)	2,879,100	LEC	
3	ギガウイング2(チェリイ)	7京5646兆7443億1529万7140	えぬえす	RF 残0 ボム1 出直してきます(泣)
★	ビートマニアコアリミックス(ハード)	956,373	生学ヒットマンブラザーズ・オトッキー	BP×3 AJB×1
★	スラッシュアウト(アクセル)	17,514,809	AOQ NO.319号振向き無限だ！岡っち	ALL セイント

ゲームインダイエー

千葉県市川市南八幡4-1-3駅南ビルBIF　☎047-376-9764

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2(カート)	6京3651兆4464億9103万0790	アゴなし	ALL 残1 B1
2	ギガウイング2(チェリイ)	6京7582兆7467億8973万7950	ドリキャス持ってない人	ALL 残0 B0
3	キーボードマニア3rdMIX	4,990,892	MSX	ALL
4	ギターフリークス5thMIX	262,392,200	JTK	ALL エキストラまで
5	燃えろ！ジャスティス学園	2,315,300	乱舞だけじゃムリでした。	ALL ひょう、ひなた、きょーすけ

ガリバー熊谷店&柏店&青葉台店

埼玉県熊谷市筑波2-49熊谷駅前ビル1階　☎048-521-7821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラーグレート(宇宙)	3,319m	S.K	[illegible]
★	ビートマニアコアリミックス(アナザー2)	5,213	@IMO連合SECILIA	柏
3	ギガウイング2(リミ)	4京9293兆3754億4561万4010	TSL-TIG	RF 青葉台
4	ギガウイング2(カート)	3京0995兆4416億3163万1220	CORE	RF 青葉台
5	パンチマニア北斗の拳2～激闘修羅の国編～	12,492,600	てんちよ	救世主伝説編(上級) 青葉台

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●**レタス702(北海道)**
来店した時は「なめんな」、帰るときは「じゃあなベイビー」がレタスの公式あいさつになりました。常連は使うように。
by店員J

●**ハイテクセガ盛岡(岩手県)**
はじめまして。今回より集計店になりますハイテクセガ盛岡です。新人スコアラー募集中です。タイムレンタル制度もあり、結構スコアを狙いやすい環境ですよ。
by扇谷(MOT)

●**ロッキーワールド仙台店(宮城県)**
これが載る頃には、多数の新人さんが増えてくれていると幸いです。ついでに、新作も無事入荷できていればうれしいです。新作入荷でスコアの申請も増えてくれれば、言うことなしです。やってください。

●**ゲームセンターアレックス(埼玉県)**
両替士、DKR氏、来店ありがとうございました。ギガウイング、1999、1945IIは残しておきますので、また来店してください。

●**ゲームインダイエー(千葉県)**
3月になり、コナミの音ゲーシリーズがリニューアルされて、ギター、ドラム、キーボードの3台によるマルチセッションができるようになりました。来たれ、セッションプレイヤーたち!
by IKM(店)

●**ゲームセンターB-1(千葉県)**
ドリラーGの各モードのハイスコア大募集。連付で待ってるので、自信のある方もそうでない方も遊びに来てね。
追記:そのうちガンプラコンテストとかやるかも。

●**トライアミューズメントタワー(東京都)**
今号の店舗枠に入っている「とみやま」さんのスコアは1月18日に申請されたもので、本来前々号に掲載され、全一のはずでした。こちらの手違いでご迷惑をおかけしまして、すみませんでした。
by担当

●**プレイシティキャロット巣鴨店(東京都)**
金子君の送別会にお集まりいただいた皆様、ご苦労様&ありがとうございました。金子君も、これからは地元で仕事にスコアに頑張ってください。東京にスパイしにくる時は連絡くださいね。
by(あ)

●**ゲームインみとや 三河島店(東京都)**
ドラムマニアを見ていると、昔の常連AGOの姿が脳に浮かびます。おーい戻って来ーい。そしてスコア出してくれよー。
by NAG

●**タイトーイン町田店&ゲームコスモ町田店(東京都)**
最近、店舗枠埋めるだけで大変です。WIZ氏来店ありがとうございます。

●**Jack&Betty日吉店(神奈川県)**
例えば、CR機でリーチがかかってる時よりも、ガレッガの2ボスに体当たりして「頼むから降りてこい!」と念じる時の方がずっとアチイと思うのです。皆さんは如何?
by(M)

●**GAME BOSS(神奈川県)**
ネットワークゲーム、音ゲーコーナーがもりあがってます。BMIIDXを入荷したのがよかったようです。

●**マットマウスパートII(神奈川県)**
2月に常連から店員になってしまいました。おかげでゲームできず(やるけど)。皆さん、ぜひ遊びに来て私の代わりにプレイしてやってください(特にバカバカ)。
byだるい店員

●**プレイシティキャロット松本店(長野県)**
江古田の皆さん、御来店ありがとうございました。

マットマウスパートII
神奈川県川崎市中原区新城1009久我ビル1F ☎044-751-8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2(カート)	5京2103兆4745億8084万6130	使っただけ	RF ALL 連付 4面カンスト
2	ギガウイング2(リミ)	6京3749兆4730億9566万4440	だるい人@結局繋がらず(涙)	RF ALL 連付 4面カンストビット×2破壊 残ボム1
3	ビートマニアコアリミックス(リズミック)	2,899	へっぽ娘(注:男)	ALL HS3
4	ビートマニアコアリミックス(テクノ)	3,318	KST	ALL HS3
5	ビートマニアコアリミックス(アナザー2)	4,870	AEF	ALL HS3

プレイシティキャロット巣鴨店
東京都豊島区巣鴨1-15-1ミヤタビルB1F&B2F ☎03-3943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2(チェリイ)	8京1483兆9484億7716万5460	始発ギリギリセーフISO	ALL ストーク
★	ギガウイング2(カート)	7京5177兆9644億5160万8300	てきとーISO	ALL キングフィッシャー
★	ナイトメアインザダーク	32,742,100	あみ	ALL
4	フォトバトール	10,424	HCM-鎌倉	ノーマルALL 残0「神」
★	ファイティングレイヤー(エクソダス)	2,012,200	こまつゆ親衛隊?SRP-DNB	ALL [illegible]

ゲームセンターB-1
千葉県柏市旭町1-1-16中崎ビルB1F ☎0471-44-5597

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス・ジ・アブソリュート PLUS(マスター)	8'46"81	TEN	ALL(S9) エンディングクリア
2	テトリス・ジ・アブソリュート PLUS(ノーマル)	412,975	EGG-1	ALL
3	燃えろ!ジャスティス学園	2,371,600	KNG	ALL 響子、モモ、委員長
4	ストリートファイターIII 3rdストライク(ヒューゴー)	8,352,200	でんでんムシ02号	ALL SA(II)
5	ストリートファイターIII 3rdストライク(まこと)	8,625,100	でんでんムシ02号	ALL (SA I)

アベニュー北口店
山梨県甲府市中央1-12-3 ☎055-227-8681

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	アクアラッシュ(練習)	168.86	NGP-ANP	ALL
★	アクアラッシュ(初級)	282.83	NGP-ANP	ALL
★	アクアラッシュ(上級)	357.96	NGP-ANP	ALL
4	天外魔境真伝	14,056,200	NGP-ANP	ALL D×0 戦国卍丸
5	天外魔境真伝	17,186,100	NGP-ANP	ALL D×2 カブキ団十郎

ゲームインみとや三河島店
三河島店 荒川区西日暮里1-37-17 ☎03-3806-0019

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ぷよぷよ通	1,222,210	古沢百合子	ALL
2	ビートマニアコアリミックス(アナザー2)	5,030	怒首領たつ	ALL
3	燃えろ!ジャスティス学園	2,931,300	ASH夫	もも・流・雹 ALL 英雄死ね
4	コズミックスマッシュ	22,549,001	2100万落ち TA2	ALL
5	鉄拳3(ジュリア)	1'23"32	パンチラマニア電ブチの拳	ALL 予0'57

トライアミューズメントタワー
東京都千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアコアリミックス(アナザー)	3,564	とみやま	
2	ギガウイング2(ロミ)	4京9134兆7899億8928万6030	SND	ALL RL 月ノ瀬さん激LOVE!
★	ギガウイング2(ラルゴ)	7京6882兆8571億8210万1980	ZNA会長代理(精神がもちません)	ALL RF 残0 ボ2 約1000兆落ち
4	ドラゴンブレイズ(ソニア)	3,167,900	ROU	残3 ボム6
★	ドラゴンスピリット(New Ver.)	1,823,510	Y・Z	

アミューズメントパークNASA
長野県長野市高田五反田1720 ☎026-228-7434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド(美作いろり)	38,530,420	SDD-月1常連希望	ALL 2P側
2	ギガウイング2(チェリイ)	6京4673兆6854億2441万2190	ペンギン大好き!	ALL 連付 RF 残0ボム0
3	ギガウイング2(ロミ)	4京7505兆8625億5054万0420	SND	ALL RL 1面5000万落ち
4	ドラゴンブレイズ(ソニア)	1,616,000	SND	2-5 TB×7
5	蒼天龍	439,150	猫野美亜	ALL

タイトーイン町田店&ゲームコスモ町田店
東京都町田市原町田4-2-15 ☎042-727-8891

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ギガウイング2(チェリイ)	8京2383兆7240億8039万6690	T^3-CYR-WIZ	ALL
2	ギガウイング2(ラルゴ)	5京6514兆9266億0614万1100	KEN	ALL 残0 ボム1
★	コズミックスマッシュ	47,223,501	MOL=CKDF=ふるえんも	ALL
4	ドラゴンブレイズ(イアン)	2,768,800	もうヤメ。V-BOY	ALL 残×2 ボム×4
5	メタルスラッグ3	10,508,850	大破@バトルバ好き求む	ALL 2ミス 16万落ち

東京レジャーランド小岩店
東京都江戸川区南小岩8-15-3 ☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスVI(6番装備)	2,868,500	Y.M	5-4
2	グラディウスVI(4番装備)	1,804,100	K.I	3-5
3	三国戦紀2	78,353,000	りゅうじ	ALL こうめー
4	アシュラバスター	855,500	中村君ごちそうさまー	ALL ロクロウタ
5	燃えろ!ジャスティス学園	1,321,200	アッコ(ハァツ)	ALL

プレイシティキャロット松本店
長野県松本市中央1-3-7セントラルビルB1FF ☎0263-35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	究極タイガー	15,000,000+α	江古田シューティングチーム(店)	6周目、5面、連付 遠征記念
2	ミスタードリラーグレート(タイムアタック)	1'05"40	不良社員M.S	ALL 連付
★	ミスタードリラーグレート(宇宙)	4,812m	DIO	5,170,695 pts
4	ナイトメアインザダーク	20,690,700	不良社員M.S	ALL
5	バカバカパッション2	3,604,050	超手抜き!(店)	ALL マニアック、シルバー 98%-99%-98%

Jack&Betty日吉店
神奈川県横浜市港北区日吉本町1-19-19千葉ビル1F ☎045-561-2559

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バカバカパッションスペシャル	2,642,770	HIL	1-97% 5-99% 8-99%
2	1944 ~ザ・ループマスター~	26,736,280	たり	ALL 連付
3	ストライカーズ1999(F-117 ステルス)	2,684,800	2-7で3発 それ以外は0発	ALL 連付 2-4 181万 残×1 B×3
★	ギガウイング(ヴィーダシュタント)	288兆6470億8405万3170	両替士	ALL 連付 4面 62.5兆
5	ロジックプロ	73,290	ERO@MLC会長	ALL

アミューズメントフォーラムモア
東京都新宿区新宿3-23-14SHAビル ☎03-3354-2598

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストライカーズ1999(X-36)	3,400,800	RYP	ALL 残3 B9 1周 123B万 ダブルなし
★	ミスタードリラーグレート(エジプト)	2,113,820	凪瀬きつね	ALL スムノーミス
3	バカバカパッションスペシャル.	2,591,320	たねお新潟に帰れー Yoshimo	ALL 成長しません 96-98-98
4	ナイトストライカー(Rゾーン)	96,311,900	RYU	ALL
★	ドラゴンブレイズ(ロブ)	3,558,400	2-7で駄ボム使用 T^3-ムッシュ	ALL 残3 B9 使用ボム 3発

夢空間ファンタジー
長野県茅野市ちの丁田2732-1 ☎0266-72-5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぐわんげ(賀茂 源助)	38,155,263	らくすけ	ALL ボム×4 残×1 ソフ連のみ
2	エスプレイド(相模祐介)	21,267,530	F.M	ALL 枠×5 体力×2 ソフ連
3	アームドポリスバトライダー Ver.B	10,267,880	MAB	ALL ブルント逃げ! ソフ連 ノーマル
4	ミスタードリラーグレート(宇宙)	2981m	園長	1,882,060 連付 アンナ
5	ミスタードリラーグレート(インド)	663,655	園長	ALL エアー全 ノーミス 2'36"56 タイゾウ

GAME BOSS
神奈川県横浜市中区吉田町1-1 ☎045-253-8009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラーグレート(エジプト)	2,041,130	(よ)弟氏元気!DOH-R(客)	9'06"90 ALL 連付 残機3 ホッ タイゾウ
2	スポーツジャム	81,000	ABE	ALL 3ポイント×4
3	ビッグトーナメントゴルフ	-23	EMC	FUJIYAMA ALL
4	ミスタードリラー2(2000m エジプト)	2,070,500	LED-AC-SR	ALL 連付 9'40"70
5	スタントタイフーン	1,042,500	K.A(参考スコア)	初級 AT ALL

アミューズメントランドKentagon
東京都新宿区百人町1-10-7一番街ビル1F ☎03-5386-2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンブレイズ(ロブ)	3,531,500	T^3-ムッシュ	ALL 残3 B9 1周152万
2	ぐわんげ(シシン)	97,452,734	さすが5流G・F店員	ALL 3面 3530万 ノーダウン
3	ギガウイング2(チェリイ)	8京1982兆3651億7818万2000	ISO	ALL 予選2.05京 ラスボス-500兆 ストーク
4	ギガウイング2(ロミ)	1京1530兆1382億0776万5320	穴うめスコア	3面 スパロー
5	ギガウイング2(カート)	2京0307兆9915億3461万7080	穴うめスコア	4面 キングフィッシャー

ゲー事典
■GAME'S MILK http://www.milk.uji.kyoto.jp/ ■GAME'S WILL http://www.gameswill.co.jp/ ■ネオアミューズメントa-cho http://www.aspirin.co.jp/acho/ ■ゲームプラザキューティー http://www.ac.wakwak.com/~mito/ ■ミルカトル加納店 http://www.bc.wakwak.com/~eclipse-eye/millequatre/kanou.htm ■ゲームプラザ白山http://www.redbit.ne.jp/~plaza/

●ゲームプラザトンガ王国(愛知県)
毎年この時期はお客さんが少なくて大変です。周辺の予備校生とかいなくなっちゃいますからね。そんな王国で、君も高額納税者を目指そう! って言うか、ぜひ(涙)。

●ゲームハウスピットイン(愛知県)
どうもこんにちは! 今日も平和に営業中のピットインです。今月の目玉は、なんといっても「ガンダム」ですね! 当店では、なんと2vs2の4台入荷しております! ぜひ「ガンダム」をプレイしに来てください! お待ちしております。しかも、1PLAY50円!
by AO1

●GAME-COLLEGE(愛知県)
ナオミB・D/ガンダム・バーチャストライカー3近日入荷。デキすごく良いです。ぜひPLAYしに来てください。最新スロットも続々入荷。ドンちゃん2・大花火・Bigコイン使用大花火など。

●遊ingポイントセオラ(滋賀県)
GWは特にイベントはありませんが、今年は大会をたくさん行ないます。セオラちっくな大会(?)にぜひ参加してみてください。

●GAME's MILK(京都府)
三巨頭(GSK、ANC、との仕様①の来店率が低いので困っています。スコア申請も……。
by 担当者

●タイトーインスタジアム(大阪府)
久しぶりにスコアが5個そろいました。しかも、蒼天龍は店長のスコアですョ! 来月はこの反動でピンチ?

●ファイブオー 津店(三重県)
エクスチェンジャーの対戦が盛り上がるとか、サイコソルジャーとアテナが並んでるとか……。「新しいゲーム入ったよ」「何々?」「レゲーじゃん……」

●ゲームストリートミルカトル加納店(和歌山県)
ついに和歌山ゲーセン初参戦! 関西のはしっこにありながら、なおも気を吐くミルカトル加納店! 和歌山ゲーマーは要チェック! まだ開店1年足らずの若い店舗ですが、よろしく!

●スーパーヒーロー倉吉店(鳥取県)
5月といえば5月病ですが、あなたは大丈夫ですか? ヤバイと思っている方は遊びに来てください。東京へ避難しに行ったN様、Aちゃん最近どうよ?
by いつも曖昧ならっきょ

●えの木(高知県)
当店のオーナー夫人は大変強力な中段、下段投げを完備しております。移動はワープ+浮遊なので、待ち、逃げに対しても相当強いといえます。

●モンキーハウス本館(福岡県)
今月のフセイン ギガウイング2(チェリー)5京3728兆6113億5859万6430 ストZERO3アッパー(ティージェイ)1448800 申請ありがとう。

●遊道楽箱崎店(福岡県)
今回からスコア担当者が替わります。島君、今までありがとう!

●プレイシティFUNFUN店(鹿児島県)
今号が出ている頃は、音ゲーの新作がぞくぞく入荷しております。もちろん全ゲーム100円にて遊べますので、みなさん遊びに来てください。
P.S.音ゲーがヘッドフォンを使ってプレイ可能に!

●電脳遊園地ハリケーン鹿屋店(鹿児島県)
ギガ2のスコアトライアル終了と同時に、ハリケーン杯第2回シューティング祭りを計画中。ギガ2をふくめた数種類のシューティングの1位を競うお祭りです。興味ある人は、見に来てくださいね。

●プラボ浦上店(長崎県)
当店ではスコアに関して県下最良のサービスを行っております。㊙・新作・レゲー何でもお気軽にスタッフ迄!
P.S.この号が出るときには転勤でプラボにいませんが、みんな頑張ってね。
by 前担当・宮本

●ゲームスポット大橋(長崎県)
はじめまして、長崎のゲームスポット大橋です。当店は1Fから3Fまで話題のゲーム・人気ゲーム・懐かしいゲームがギッシリ! 1日中楽しく遊べます。みなさんのお越しをお待ちしています。

タイトーインスタジアム
大阪府豊中市玉井町1-1-1 205号 ☎06-6844-0586

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	燃えろ!ジャスティス学園	4,832,100	ハッタリ君	フリーモード ALL 忍者全員 パク技なし
2	燃えろ!ジャスティス学園	8,393,200	ハッタリ君	パクモード ALL 忍者全員 パク使用 ×13
3	蒼天龍	362,000	なめんなよ	蒼天龍モード ALL
4	ミスタードリラーグレート(インド)	655,160	HKT-ATAる	ALL ホリ・アタル
5	ビートマニアコアリミックス(アナザー)	2,870	B・B・B・B4U!	ALL

遊ingポイントセオラ
滋賀県草津市大路1-7-12 ☎077-562-0428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2(カート)	7京0048兆2955億9568万6990	これからがスタートOH!!	ALL 連付 RF
2	ミスタードリラーグレート(北極)	1,941,390	えるふ	ALL 連付 ホリンガーZ
3	ミスタードリラーグレート(エジプト)	1,916,985	えるふ	ALL アタル
4	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(ミレニアム)	8,257	Afro	ALL HS EASY
★	バツグン(TYPE-C)	24,435,930	DISCOVERY	ALL 連付

GAME CONDOR PARTⅡ
静岡県静岡市鷹匠3-1-13スカイコーポ1F ☎054-255-4363

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅡ(4-F)	10,000,000+α	SDD-ZABADAK	2WAY-F 14周目7面で達成。
2	TATSUJIN	10,000,000+α	SDD-ZABADAK	7周目5面で達成
3	ミスタードリラーグレート(インド)	656,935	KP	2'59"31 ALL
4	バトルガレッガ(ボーンナム)	6,580,850	SDD-ZABADAK	2人同時PLAY ALL (ボーンナムB)
5	バトルガレッガ(ノーマルキャラ)	5,903,520	しみず	2人同時PLAY ALL (4号機:B)

ゲーマーズハウスガンマ
大阪府池田市石橋1-8-10ステーションプラザ3F ☎0727-62-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス・ジ・アブソリュートPLUS(マスター)	8'43"28	d/dS	ALL mクラス
2	ギガウイング2(カート)	6京8876兆4150億3084万6860	SSP-MKT-揚雲	ALL
3	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(ユーロ)	5,775	電脳雑技団YMG-6	ALL
4	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(トランス)	5,183	電脳雑技団YMG-c	ALL
★	ビートマニアコアリミックス(セレクション)	2,502	電脳雑技団YMG-6	ALL

GAME's WiLL
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1 ☎075-711-1435

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2(カート)	6京2060兆3497億1935万5410	NKS-FZK	ALL 連付 King Fisher
★	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(レミー)	12,469,300	ツガ夫	ALL 連同付
3	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(オロ)	10,819,700	オロマニア	ALL 連同付
★	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(ダッドリー)	12,084,500	最後の3人でパーフェクト0 MK?	ALL 連同付
5	サンダードラゴン2(1P側)	5,808,910	塩鯖てきとー	ALL 残1 連付

扇ケ丘レジャーセンター
石川県石川郡野々市町高橋町15-12 ☎076-246-6406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド(美作 いろり)	33,191,610	KTN敬愛開始	ALL 残5/6
2	バトルガレッガ(ノーマルキャラ)	11,783,350	なかなかや	ALL シルバーソード
3	バトルガレッガ(ノーマルキャラ)	358,981,210	先行者萌え。	ALL レーザー強化
4	エスプレイド(相模 祐介)	21,020,760	選択ミス	ALL 残0
5	ナイトメアインザダーク	27,512,100	M.I	5-5

ファイブオー津店
三重県津市浜三丁目15-2ディアホームズ志ともI1F ☎059-222-0176

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	燃えろ!ジャスティス学園	3,306,400	999	ALL 忍、もも、ヴァツタイム、リースキャラ
2	怒首領蜂(Cタイプ)	511,737,880	あうとろー	ショット強化 ALL ハイパー使用×0 1プレイ目
3	アテナ	1,159,500	UPI	ラスボス
4	マネーアイドルエクスチェンジャー	8,173,606	Sto	練習モード 連鎖999 MAX連鎖29
5	婆裟羅	1,002,980	とよQ	ALL 孫市

GAME's MILK
京都府宇治市大久保町北ノ山101-5 ☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラーグレート(インド)	655,845	TNF	ALL 連付
2	ミスタードリラーグレート(エジプト)	1,348,215	BMW	ALL 連付
3	ミスタードリラーグレート(タイムアタック)	1'38"70	TNF	ALL 連付
★	三国戦紀2	106,918,000	セイント	ALL 孔明
5	マイティ・パン(ツアー)	4,142,700	STN-J、T(てきとー)	36面 連付

ゲームプラザトンガ王国
愛知県名古屋市中村区則武1-16-8第一Uコーポ1F ☎052-452-0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ギガウイング2(ロミ)	7京3529兆3499億6500万1350	あうとろー	目標達成 ALL
2	スラッシュアウト(アクセル)	15,866,175	JIN	ALL マスター
3	ミスタードリラー2(2000m エジプト)	2,134,470	HIDDY	ノーミス 8'45"55 ALL 連付
★	五月陣戦3	393,900	ASG-如月浪人-RIN	ALL 残5'12
5	ガンスパイク	2,080,100	海乃にゃ	バレッタ 2-10 ALL ノーボム

ジャスコ川西店プレイランド
兵庫県川西市小花1-6-16 ☎0727-59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストライカーズ1999(F-117 ステルス)	3,340,600	P	ALL 1周122万5 ダブルなし
2	エスプレイド(J-B 5th)	33,084,450	弟子A・I	ALL 残×6-5 円500
3	ストライダー飛竜2	16,208,200	T.D久保田	ALL SS×5
4	ぐわんげ(シシン)	39,520,795	うえごん	ALL
5	ティンクルスタースプライツ	2,847,808	M・Iくん(なぜSモード?)	Sモード ALL MAX52Hits

アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店
大阪府大阪市北区天神橋3-8-23コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	天地を喰らうⅡ(黄忠)	4,790,200	足掛け9年黄忠終了? AXIOM-H.Y	ALL 残0 胴0 呂布前388万 連続付
2	ミスタードリラーグレート(タイムアタック)	0'48"60	A・BOY	連付 ALL ホリ・タイゾウ A→C→E→G→
★	マイティ・パン(ツアー)	6,017,800	アジシオ太郎 竹ノ内 スペック	47面 連付
★	ストライカーズ1999(F-4 ファントムⅡ)	3,315,300	AXIOM-H.Y	ALL 残389 2-8で2万落ち
5	ストライカーズ1945Ⅱ(フォッケウルフ)	3,159,900	SYG-D.I	ALL 連付

ゲームハウスピットイン
愛知県名古屋市北区金城3-5-6 ☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2(チェリイ)	6京1926兆4189億0254万6200	オデッサ司令T.T	ALL
2	コズミックスマッシュ	43,744,101	ガストの店員	ALL 17ステージ
3	ソウルキャリバー	1'32"72	QGI	ソフィーティア ALL
4	デッドオアアライブ2(サバイバル)	17,836,652	OGI	100WIN かすみ
5	アルゴスの戦士	3,054,960	MU-IID-045	27ALL

ゲームストリートミルカトル加納店
和歌山県和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラーグレート(インド)	640,080	T・R	連付
2	ミスタードリラーグレート(アメリカ)	1,046,895	MAI	連付
3	ミスタードリラーグレート(エジプト)	1,325,890	GO	連付
4	ミスタードリラーグレート(北極)	874,105	GAB	連付 1926m
5	ミスタードリラーグレート(宇宙)	2,941m	MAI	連付 2,206,240pts

ゲームプラザキューティ
大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17 ☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(トランス)	5,297	AGO-9	寸止め?
★	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(7スターズ)	6,224	AGO-9	非寸止め!
3	ギガウイング2(カート)	4京7505兆8625億5054万0420	T T	ALL 連付
4	グラディウスⅡ(2-F)	10,000,000+α	天満橋民	9-5にて達成
5	TATSUJIN	10,000,000+α	HYAKU-さめじま会長	6-5にて達成

GAME-COLLEGE
愛知県長久手町山野田628 ☎0561-61-1439

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラー2(1000m アメリカ)	1,378,130	HRO	連付
2	ギガウイング2(チェリイ)	2京7991兆9941億4597万8950	SHT	連付
3	コズミックスマッシュ	7,588,001	nOR	
4	クレイジータクシー	5,791,394	CCB	GENA使用
5	ガンバァール	140,015	K. W	BIGINNER モード

ゲー事典 ■モンキーハウス本館 http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml ■プレイシティFUNFUN店 http://web9.freecom.ne.jp/~nagiunit/ ■電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 http://www.synapse.ne.jp/~taku/hurricane.htm ■サブカルチュア http://www.interq.or.jp/earth/n-oot/main.htm

プラボ浦上店
長崎県長崎市中園町6-23　☎095-848 2223

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コズミックスマッシュ	44,663,501	T・M	ALL
2	ミスタードリラーグレート(インド)	673,430	青いビフテキMe公認	ALL 連付 タイゾウ
3	パズループ2(パワー)	51,172,700	パズループおじちゃん	ALL 連付 A
4	燃えろ！ジャスティス学園	3,227,800	青いビフテキMe公認	ALL ゆりか・恭介・流
5	マイティ・パン(パニック)	1,687,500	冬眠から永眠♡	LV65 連付

■4月15日締切分から追加(変更)されたルール

●ギターフリークス5thMIX
【スタンダード】のみ集計。

●ドラムマニア4thMIX
【スタンダード】のみ集計。

●キーボードマニア3rdMIX
【リアルモード】のみ集計。

●ビートマニアIIDX 5thstyle
【FKEYモード】とエキスパートコース【ヘブン、フライハイ、レギュラー、ニューウェーブ、UG】で集計。

●スタントタイフーン
【初級、中級、上級】の3部門で集計。

●機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン
【連邦、ジオン】の2部門で集計。5月20日締切から【チーム戦連邦、チーム戦ジオン】も集計する予定。

■1部門のみで集計するタイトル

●ヴァンパイアナイト
●パラパラパラダイス2ndMIX
●パックンボールTV。
●戦国伝承2

■次回5月20日締切分から集計開始予定のタイトル

●バーチャストライカー3
得失点差で集計予定。チーム別などは行ないません。

●プロギアの嵐
機体別【ギャンブラー、ミリタント】で集計予定。

ゲームスポット大橋
長崎県長崎市大橋町7-17森田ビル1・2・3階　☎095-845-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ドラムマニア 3rdMIX(エキスパートリアル)	406,628,150	K.O	
2	ギガウイング2(チェリイ)	7京0740兆5377億1907万1570	KEN	ALL
3	燃えろ！ジャスティス学園	3,562,600	KEN	ゆりか・流・恭介
4	クイズ学園パラダイス	837,400	にゃぎちゃん	ALL 電源パターンなし
5	ミスタードリラーグレート(宇宙)	3,210m	KEN	ホリンガーZ 3,063,105pts

遊道楽箱崎店
福岡県福岡県東区箱崎6-1-2松本ヒル1F　☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイヴァリア リビジョン	139,712,100	朝比奈まことは四葉が好き	ALL 連付 LV386
2	ストリートファイターIII 3rdストライク(豪鬼)	8,173,300	T.O	ALL M.S F
3	ミスタードリラー2	675,200	WIT	2'20"21 ALL AirALL 連付
4	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	5,639,600	T.O	EX紅丸、EXケン、ブランカ SNKグルーブ A…
5	パカパカパッションスペシャル	2,587,580	GOD-KZR自己べまでもう少し。	95 Z-99 Z-99 Z ALL

スーパーヒーロー倉吉店
鳥取県倉吉市見日町633　☎0858-23-5255

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ(ミヤモト)	13,810,320	clever-平MT(次回で終了予定)	ALL リハビリ4日目
2	ミスタードリラー2(500m インド)	675,445	clever-真宮寺-BAR(SAKURAmix)	ALL 連付 ノーミス エア全回収 全…
3	ミスタードリラーグレート(インド)	660,195	clever-河合BAR(SASAMI Style)	ALL 連付 ノーミス エア全回収 ブチ
4	ミスタードリラーグレート(宇宙)	2,832m	clever-高田由美(東京あごさんのお姉さん)	2,197,795pts ホリンガーZ
5	ドラゴンブレイズ(クエイド)	1,773,400	clever-ZAP(次回はALL予定)	2-4

プレイシティFUNFUN店
鹿児島県鹿児島市中央町32-34ペガサスビル1階　☎099-252-8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラムマニア 3rdMIX(ボーナストラック)	306,612,900	へっぽこ	REAL・楽曲(1175)
2	ミスタードリラーグレート(宇宙)	2,880	EVB(仮)	連付 テツコ(ホリンガーZはダメキャラぽい
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	900	SAW	R10K:1008 みに丸 800 under 900
4	ビートマニアIIDX 4thスタイル(テクノ)	4,958	LEC	R10K.1008 みに丸 800 under 900
5	ビートマニアIIDX 4thスタイル(ハッピー)	5,432	TRIP	JIVE1471 STARMINE1256

サブカルチュア
福岡県筑紫野市二日市北1-2-3黒崎ビル　☎092-922-9010

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIII 3rdストライク(春麗)	6,888,800	K.Y	ALL 連同付 MSF
2	デッドオアアライブ2(サバイバル)	5,900,820	ZZR	ハヤブサ 79人抜き
3	ビートマニアIIDX 3rdスタイル(ナオキ)	4,747	CGSA	ALL
4	ビートマニアIIDX 3rdスタイル(ソウル)	3,831	CGSA	ALL
5	ビートマニアIIDX 3rdスタイル(ピアノ)	3,212	CGSA	ALL

パリオ フィエラ ディ プローバ
広島県広島市中区紙屋町2-2-17　☎082-242-7588

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	燃えろ！ジャスティス学園	2,405,700	YAN	ALL ゆりか、岩、夏
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	1,033	RAY	ALL セス、ブルー・マリー、クーラ、…
3	ストリートファイターZERO3(リュウ)	6,530,500	あき山	ALL Z-ISM
4	ストリートファイターII'ターボ(ザンギエフ)	1,486,700	水無月右京	ALL
5	ポップンミュージック アニメロ2号	300,000	長嶺秀樹	ALLパーフェクト きんぎょ、アラレちゃん、セーラースターズ

電脳遊園地ハリケーン鹿屋店
鹿児島県鹿屋市本町9-16ハリケーンビル1階　☎0994-41-4188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2(カート)	5京5947兆0692億2279万1800	RGV	KING FISHER ALL RF
2	ギガウイング2(ラルゴ)	4京6513兆9419億8805万8640	S.O	ALBATROSS ALL RF
3	燃えろ！ジャスティス学園	2,840,600	EDY	雹、流、ゆりか
4	ギャプラス	7,370,000	S.H	440面クリア
5	ミスタードリラーグレート(宇宙)	2,885m	AKI	ホリンガーZ 2233660点 連付

ゲームプラザ白山
熊本県熊本市九品寺5-15-7　☎096-362-2711

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギターフリークス5thMIX	205,976,000	つっぱりハイスクール	ALL
2	ギガウイング2(カート)	6京7726兆8877億4085万4790	Y．S．333	ALL
3	ギガウイング2(チェリイ)	4京7710兆7710億1188万3160	CHA	ALL
4	ギガウイング2(タッグ)	5京5048兆9862億7429万6130	Y．S．333 A．N　222	ALL
5	ファイナライザー	2,044,800	つっぱりハイスクール	ALL

ビックプレイランド
愛媛県松山市道後桶又11-23　☎089-925-0566

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3アッパー(フェイロン)	4,134,400	FAD-YUK	ALL X-ISM
★	ストリートファイターZERO3アッパー(ディージェイ)	3,519,800	ひげの王者 けいた	ALL X-ISM
3	ギガウイング2(カート)	6京0423兆9708億3661万2190	ひげの王者 けいた	ALL リフレクトフォース
4	ギガウイング2(リミ)	5京0153兆4706億2900万9280	AMT☆PPP	ALL リフレクトフォース レイヴン
5	ミスタードレラーグレート(宇宙)	3,745m	JR//こかてぃー	ホリンガーZ

ゲームインナハII
沖縄県那覇市松尾2-22-19　☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2(チェリイ)	4京6583兆2134億1164万1410	GEN	ALL
2	パカパカパッションスペシャル	2,452,330	3TH	1-Z 5-Z 8Z 94% 96% 95%
3	ガンスパイク	1,879,100	LAN	ALL SHIBA
4	ナイトメアインザダーク	23,074,700	JDH	ALL
5	ドラゴンブレイズ(クエイド)	1,825,300	DED	2-5

PLAY-HOUSE VIDEO-GAME アスカ
佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F　☎0955-23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴル VS. カプコン 2	1,272,531,000	Mr-T？M	ALL
2	ストリートファイターIII 3rdストライク(まこと)	8,158,100	Mr-KY	ALL
3	続・お手並み拝見	10,450	Mr-AZX	8-7 ヘキサイト
4	ストリートファイターEX2PLUS(ケン)	1,224,300	Mr-ARK	ALL
5	サイヴァリア リビジョン	22,842,601	Mr-AAA	116 X-B

えの木
高知県高知市旭町3-104　☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2(チェリイ)	5京4521兆5006億9527万2280	安全第一 俺的満足点 依願除隊 さきお	ALL 連付
2	ギガウイング2(カート)	6京7198兆3035億9299万9070	REI	ALL 連付
3	ギガウイング2(タッグ)	11京7810兆2198億5414万7860	柾木二等兵(ボケ担当) HAM(ボケ担当)	ALL 連付 ロミ&ラルゴ
★	中国龍2001	1,990,900	6面でアイテム0個、もっとくれ!! Y-S	15面 挑戦編
5	ミスタードリラーグレート(タイムアタック)	45"40	連射改良の効果絶大。穴ザー0024	ALL 連付 ホリ タイゾウ

当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……①店舗名②連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）③店長およびハイスコア担当者名④サンプルとして店舗のスコアを10項目⑤お店のPR文
以上を官製ハガキに明記して、下記の宛先までお送りください

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。そのうえで掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承ください。

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計
（アルカディア8月号掲載）は
5月20日(日)
までに出されたスコアで、
5月23日(水)
当日消印まで有効です。

モンキーハウス本館
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2(タッグ)	11京4003兆6381億5899万6850	フセイン&.Z.	ALL 連付
2	ギガウイング2(ロミ)	6京4503兆4503億0662万7290	.Z.	ALL 連付
3	ナイトメアインザダーク	27,034,700	G.M.C.DURAN	ALL
4	燃えろ！ジャスティス学園	2,903,500	TTM	ALL ゆりか・あきら・恭介
5	サイヴァリア リビジョン	131,431,100	.Z.	ALL

ゲー事典　ハイスコアに関するお問い合わせは、E-mailもしくはFAXをご利用ください。 E-mailアドレス：arcadia@enterbrain.co.jp　FAX：5433-7212
題名（subject）「ハイスコアに関する質問」　質問をお寄せいただく場合は、あなたの氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレス（FAXの方はFAX番号）を明記してください。

ポップンな関係
～第一回～
『ポップンミュージック』ワールドをもっと知りたい！　多くの熱望に応え、ARCADIAが満を持して贈るポップン豪華連載企画、いよいよスタート!!
オープニングを飾る超豪華な顔ぶれ
新堂敦士
アッシュ
ふじのマナミ
めぐみ
ポエット
片岡嗣実
浅井裕子
スペース☆マコ

ポップンな関係

「ポップンミュージック」ワールドを広げる新連載のスタートを盛大に祝うべく、ひたすらスペシャルな座談会がここに実現してしまった!! 進行役にポップンシリーズの音楽ディレクターも務めるNazo²鈴木さんを迎えて、3組のアーティストの皆さんに「ポップンミュージック」にまつわる知られざるエピソードをたっぷりと教えてもらった。ポップン未経験者もエキスパートも、じっくり堪能してね。

の方に指示してもらいながら作業しなければならなかったので、そこで作業しなければいけなかったんです。

6月の中旬だったんですが、冷房がないし、窓も一つしかなくて風が通らないし、発熱源はそこら中にあるし。室温が四十七度もあって、機材がどんどん熱暴走を起こして使い物にならなくなっていきました。

鈴木 スタジオに機材を借りに下りて来たよね。調子悪いとか言いながら……汗だくで！

片岡 ええ。ツライ思い出です。苦労の甲斐あって、爽やかな曲が出来ました。

(一同爆笑)

ふじの 鈴木さんが「ご飯だよ」って言っても「要らない！」って、女の子のように閉めきってたから。怒ってたんだね、きっと。

片岡 だって機材が動くうちにやっちゃわないと、いつ動かなくなるか分からなかったし。

鈴木 その時、ふじのっチは何やってたの？

ふじの 私は浅井さんの曲を歌っていたんですけど、スタジオへ着いた日に録り終わっていました。だからその時はスタジオでコーヒー飲んで、お菓子をはべらせて、犬と遊んで(笑)。

鈴木 ポップン3では浅井ちゃんが『Peppermint』って曲を書いて、歌をふじのが歌ってるんだよね。そして「ボーカルベスト2」では浅井本人が歌ってる。

新堂君の場合、印象的だったのはストック曲のMDといっしょにチョコレートをもらったこと。「彼はチョコレートが好きで、これも本人からもらったものです」って言われて、「変なヤツだなあ～」って思ってた。だって、いろんな種類のチョコだよ！ 1個だけならともかく(笑)。

新堂 ボクの家には自分で買ったチョコレートがいっぱいあるんですよ。

浅井 鈴木さんもチョコ好きだもんね。「チョコレートつながり」だ。

片岡 それで太らないのはいいな～。

ふじの でもチョコの量なら、私が勝ってると思う。主食だもん。

新堂 主食ゥ!?

浅井 「チョコレートつながり」がまたひとり(笑)。

as a "pop'n player"

鈴木 みんなはポップンを遊んだことはある？

浅井 プレイしてみましたけど、最初はクリアできなくて、二人がかりで3回プレイしてやっとクリアしました。自分で決めたから分かってるのにね、ボタンを叩くポイント(※5)。

新堂 難しいよね。

片岡 僕は電話をいただいてロケテストを見に行ったんですよ。ロケテストって、うまい人がいるじゃないですか。そのうまさを見たら尻込みしてしまいまして、その時はプレイしなかったですね。しばらくしてから、なる

meet the "pop'n music"

鈴木 まずは「ポップンミュージック」に関わったきっかけを振り返ってみようか？ まずは浅井ちゃんから。

浅井 きっかけですか？ 鈴木さんに言われたからです(笑)。

鈴木 (笑)大体そうなんだけどね。それじゃ終わっちゃうでしょ(笑)。まあ、僕がゲームのミュージックディレクターとして参加するようになった時に、もっと表舞台に出したいと思っていた人たちを選んだのがきっかけ。

浅井ちゃんは藤崎詩織(※1)の3rdシングル『もういちどキスしよう』のコーラスで参加していて、その時に知り合ったんだよね。

浅井 そうですね。

鈴木 そこで自分でも曲を書いてるって聞いてね。ポップンにはじめて参加した時の思い出ってある？

浅井 ほとんど宅録(※2)だったので参加したという感じがなかったんですけど、参加したと感じたのはゲーセンにあった時。「お、あるじゃんあるじゃん」って感じました。

新堂 ああ～、そうだよね。(一同うなずく)

鈴木 で、パーキッツは……。

ふじの 私たちも「ときメモ」関連の仕事で知り合ったんでしたね。

鈴木 パーキッツとして片岡君の曲がアルバムに入ってて、すごくいいなと思ってね。それでマスタリングの時に片岡君から「マスタリングに立ち合いたい」って電話がかかってきた。今まで作家さんでそんな人いなかったんだけど(笑)。「何も言いませんから、居させてください」って。

片岡 マスタリングには必ず立ち合うようにしていたもので。それで行ったら、鈴木さんが寝っ転がってました(笑)。

鈴木 (笑)で、この曲すごく気に入ってるんだって話してね。その曲(※3)は思い入れが深くて、パーキッツのミニアルバムに入れたんだよ。それからストックしてある曲を聴かせてもらって、面白いと思ったのがポップン3に入ってる『水中家族のテーマ』なんだよね。

片岡 そうです。それからですね。

レコーディングでは、とにかく暑かった記憶しかないです。小淵沢(※4)のスタジオまで行ったんですが、1階にある冷房の効いたスタジオでは他の曲の収録をしていて、その上の部屋に機材を持ち込んで……。

浅井 えっ、部屋で録ったの!?

鈴木 (笑)宅録のほうがまだマシだよね、冷房あるし。

片岡 ええ。ボタンを叩くポイントを、開発

座談会参加メンバー

ポップンお得話：今回の座談会に参加されたアーティストの直筆サインを大プレゼント！ 詳細は6ページへGO!!

新堂敦士のサムライ症候群（シンドローム）

その1

~春やねぇの巻~

こんちはぁ。最近気づいたこと。ゲーセンやパチンコ屋って、絶対、駅の近所にあるでしょ？　でもでも……最近、果物屋もがんばって駅の近くにない？　ねッ？

俺んとこも最寄りの駅の近くに3軒もあって、そこで俺もよく苺を買うんですが(苺と牛乳って合うよね!?)、その苺1パックの値段が最近すごく安くなってて、まじでびっくりします(色・つや・形も、あんなにイイのに……)。そんな苺を見ると、「お～、すっかり春やねぇ～」なんて思うんですが……。

春と言えば、入学や入社、新しい生活、番組、恋愛……、いろいろ始まるものでして、私、新堂敦士もいきなりこのコーナーを始めることとなりました。パチパチ。ってわけで、これからもよろしく。

BACK STAGE PASS

Nazo²鈴木

こんな感じでスタートした「ポップンな関係」ですが、いかがでしょうか？（笑）

なるべく普段はお目にかかれない（お耳かな？）情報を提供していこうと思っています。そしてゲームや音楽をもっともっと身近なモノに感じていただいて、楽しんでもらえればイイかな！　と。

ボクも途中ブランクはあるものの（笑）……コナミ歴10年クラスになってきたんだなあと感慨深いものがあります。出世や昇給にあまり縁がないのも気持ちを若く保てる秘訣かなあと……まあ最近では悟りの境地！（爆）いえいえ、割と自由に音楽の仕事をさせてもらえて幸せなのかも知れません！（これはマジ）

今年は、サントラ関係はもちろんですが、アーティスト新堂敦士のアルバムの予定や、他にもいろいろ計画していますので期待していてください！

「かゆい所に手が届く」プロデューサーを目指して頑張りますので、よろしくね!!!

ポップンこぼれ話1

浅井さんがモーニング娘。の楽曲で仮歌（※ボーカル録音の前に吹き込んでおく仮の歌）を収録した際、野球部員の声を担当するという男性と会ってビックリ！　そこにいたのは他ならぬ新堂さん。それが浅井さんと新堂さんの初対面だったという。ちなみに「オーッス！」という元気な声が新堂さんだそうだ。

ポップンこぼれ話2

キュートな歌声が印象的なふじのさん。テレビCMのお仕事もたくさんしている。最近はキャットフードでお馴染み、マルハペットフード「黒缶」のCM（♪電車～ゴトゴト～）で歌声が聴けるのだ。

片岡　新堂さんの曲はひとつの確立したスタイルとしてあるわけですから、また違うアプローチで、プレイして楽しい曲にチャレンジしたいっていう気持ちはあります。

パーキッツのイメージってキュートでポップだというのがありますから、いちどそれをブチ壊すような曲をやっても面白いかなと思いますね。

鈴木　そう言えば、ふじのっちは女性ロックバンドでギターを弾いてたんだよね。

ふじの　そうです。ド派手な写真が残ってます（笑）。

鈴木　今度ポップンでもギターを弾いてもらおうかな。じゃあ、新堂君はどう？

新堂　今までと全く違うことはしたくないですけど、これまでも節操なく何でもやってきましたから。「かわいらしい」のと「ハード」なのと、どっちか極端にしたい気もします。アッシュがサイバーな服を着ちゃうような。でも、ボクの中で、まだあんまりまとまってないかな（笑）。秘密です（笑）。

浅井　そんだけ喋っといて!?

（一同爆笑）

鈴木　じゃあ、最後に「ポップンミュージック6」でみんなが担当した楽曲の聴きどころを読者の皆さんに一言。

浅井　聴きどころはかわいい詞ですね。自分のことを「ボク」って言うロボットが主人公で、詞と曲がマッチした「歌謡テクノ」になっています。

ふじの　今回はカバー曲を担当しました。オリジナル曲の時と違って、歌だけで参加するというのが楽しかったですね。

片岡　カバー曲でパーキッツらしさを出していくのが楽しかったです。それと「パーキッツコース」が出来たので、ぜひ遊んでみてください。

新堂　今回、新曲は入っていないですけど、またぜひ新曲で参加したいです。

鈴木　今、新堂君はアルバム制作のプリプロ（※8）をやっているから。じっくり作って、いい作品にしたいね。そして「ポップンミュージック6」も今まで同様、多くのみなさんに楽しんでもらいたいなあ。

べく人が少ないところでやってみました。

鈴木　どうでした？

片岡　女子高生の視線が痛くて何もできませんでした。ビギナーコースでやっと1回クリアできましたけど、それっきりですね。

鈴木　じゃあ、『Over the Rainbow』（※6）はプレイしたことないの？

片岡　ふたりで挑戦しましたが、玉砕です。

ふじの　私は子供たちがたまたま『Over the Rainbow』で遊んでいるところを後ろから見て、いっしょに歌ってました。ですから、人がプレイしているのを目撃するほうですね（笑）。

鈴木　新堂君は？　クリアできた？

新堂　はじめてやった時は、ボクの曲まで進めませんでした。でもメチャメチャ聴きたいじゃないですか、自分の曲を。そしたら、後ろにうまそうなお兄ちゃんがおったんで、「お兄ちゃん、お金出すからパワーフォークやってくれへんかな」って頼んだんですよ。それで、そのお兄ちゃんがパワーフォークまで進んでくれたんです。

お兄ちゃんが去った後でコンティニューして、何度もパワーフォークをプレイしました。一回もクリアできませんでしたけど。

浅井　「俺が新堂だ」って告白しなかったの？

新堂　しなかったです。曲が流れた時に「俺やぞ、それ歌ってんの」とは思いましたけど。

浅井　（笑）

新堂　それで、ずっとコンティニューしてたら後ろに人が並んでいて、女子高生のお姉ちゃんに「待ってるんですけど」って怒られて「すいませ～ん」って。

（一同爆笑）

鈴木　連コイン（※7）はほどほどにしないとダメなんだよ～。

challenge in "pop'n music"

鈴木　今後、「ポップンミュージック」の曲でトライしたいことってあるかな？　浅井ちゃんはそういうことないよね？

浅井　ないですね（笑）。

鈴木　いや、浅井ちゃんはとにかくいい曲を作りたい、歌いたいってほうだからね。パーキッツは？

片岡　僕も基本的には浅井さんと同じですが、メチャメチャハードな曲をやりたいですね。後ろから人のプレイを眺めていて、メリハリのはっきりした曲って楽しそうだなと思いました。体が動いちゃうような、ビートの効いた激しい曲。

鈴木　ということは、新堂君に挑戦状を叩きつけたわけですね。

片岡　違うって！

（一同爆笑）

※1　コンシューマ版の大ヒット恋愛シミュレーションゲーム「ときめきメモリアル」のヒロインキャラクター。　※2　自宅録音の略。
※3　「Stand by You」（作詞　ふじのマナミ　作曲・編曲　片岡嗣実）　※4　こぶちざわ　山梨県北巨摩郡にある、本来は避暑地。
※5　音数が少ないシンプルな曲の場合、ボタンを叩く「ポイント」がゲーム上で足りなくなってしまう。そこでポイントを増やせるようにゲーム制作担当者とアーティストが話し合って、再アレンジすることがある。ちなみにシンプルな曲が得意な浅井さんは後でポイントを加えることが多く、対して新堂さんの曲はそのままでもOKらしい。　※6　「ポップンミュージック4」に初収録されたパーキッツの人気曲。
※7　1台のゲームをひとりのプレイヤーが連続してコインを投入し、プレイすること。後ろに他のプレイヤーが並んでいる時は、迷惑なのでやめましょう。　※8　プリ・プロダクションの略、スタジオでの制作前に行なう準備。

新感覚！
ブロック崩しシューティング

GUNBARICH

発売時期：6月予定
ジャンル：ブロック崩しシューティング
操作方法：8方向レバー+1ボタン
メーカー：彩京
使用基板：自社基板

お供のポムポムを引き連れ、マリオン様がまたまた登場。今度の冒険は、魔法修行の旅。ブロック崩しシューティングで大暴れ！

Text：ぎらり屋

「ブロック崩し」と「彩京シューティング」がドッキング！

時はさかのぼって、マリオンがまだ見習い魔法使いだった頃のお話。魔法の学校「ワンダースクール」で、マリオンたち見習い魔法使いに課せられた卒業試験。マリオンとグルタンはそれぞれ自分のお供を引き連れて「たまねぎ山」に旅立つのだが、果たして危険いっぱいのノルマを無事にクリアできるのか？

ゲームの基本は、パックをはじいてブロックを壊していく「ブロック崩し」。歴史の古～いお馴染みのゲームに「シューティング」の要素が加わって、より激しくアグレッシブになったのが、この『ガンバリッチ』だ。荒れ狂う弾幕をかわして、ブロックを壊そう！

お馴染み、マリオンとポムポムのキテレツコンビの掛け合いも楽しみ～。

主人公は、ボクっちの小さな魔法少女

マリオン 9歳

魔法使いたちの学校「ワンダースクール」に通う性悪魔法少女。

大魔法使いの免許皆伝のため、お供のウサギ「ポムポム」を連れて冒険へと旅立つ。今回も性悪トークが炸裂。いかすぜマリオン様！

フリッパーで、敵の弾をはじいて倒そう

ボタンを押すのに合わせてレバー入力すれば、打ち返す方向を調節できる。

パック
自分のパックは、ピンク色。画面下に落とさないように

フリッパー
こいつで、パックや敵弾をはじこう

8方向レバーと1ボタン
レバーで自機（フリッパー）の左右移動と、打ち返したパックを操作。ボタンでフリッパーを開閉し、パックや敵弾を打ち返す。

マリオンたちの冒険を助けるのが、自機の頭上にある「フリッパー」だ。このフリッパーで、パックをはじいてブロックを壊そう。パックをはじくときにレバーを入れると、自分の好きな方向にパックを飛ばせるのだ。

フリッパーは、画面に登場する敵弾もはじき返せる。弾やパックをうまく当てて、敵を倒そう。自機が敵弾に当たると、シビレてしばらく動けなくなってしまうので、くれぐれも慎重に。自分のパック（ピンク色）が画面下に落ちてしまったり、時間内にブロックが壊せなかったら課題は失敗。ゲームオーバーだ。

もう一人の主人公、型破りな海賊少年

グルタン 9歳

マリオンと共に「ワンダースクール」に通う、かなり勝ち気な海賊少年。同じく大魔法使いの免許皆伝のため、魔法を使うオウム「ジムジム」を連れて冒険へと旅立つぞ。

ガンバリッチまめちしき ガンバード2ではアッシュに変な魔法をかけられて、本当は17歳なのに9歳の体にされてしまったマリオン様。今回は正真正銘の9歳の悪ガキとして登場し、相変わらず（というよりこの頃から）ダークな性格は健在みたい。もう一人の主人公であり、今回が初登場の「グルタン」の活躍も気になるトコロ。

こんなサブキャラがいるよ

プレイヤーキャラクターのほかにも、ストーリーに深く関わってくるキャラがいるので、ここで紹介するよ。

サクサク進める！　全7ワールド

ステージの構成は、1ワールドに3ステージの全7ワールド。ワールドの最後には、ボスとの戦闘が待っているぞ。また、ガンバードシリーズの血を引くとあって、前半の4ワールドは順番がランダムに変化するのだ。どの面から始まるかは、やってみてのお楽しみ。プレイ中には、アイテムが豊富に登場するので、どんどん回収しよう。パックの威力や効果が変化して、プレイが有利になるぞ。アイテムには攻撃だけでなく、得点（壊したブロックと残り時間で加算される）が2倍、3倍になる得点アイテムもある。倍率がかかれば楽しさも倍以上だ!!

ブロックステージ

アイテム「大魔法」が派手に炸裂して、ブロックをガリガリ削っているところ。他にも使えるアイテムがたくさんあるぞ。

ボスステージ

凶悪そ～な面構えの、前半面ボス。パックも敵弾も、両方はじき返してボスにお見舞いだ！　制限時間があることもお忘れなく。

マジョリア　27歳（独身）

先生が教えてあげるわよ

マリオンたちの通う「ワンダースクール」で、魔法組の教師をしている、お色気ムンムンの美人魔女。卒業試験である「たまねぎ山」に行くまでの道のりをサポートする。ワールド間では、「マジカルフリッパー」や「マジックパック」の操作説明もしてくれるぞ。

ふぉっふぉっふぉっふぉ！

大魔法使い　マーリン　???歳

卒業試験が行なわれる「たまねぎ山」の古城に住む、伝説の魔法使い。世界中にちらばる魔法使いたちの頂点に立つ存在で、ありとあらゆる魔法を使いこなす、すごい爺さん。大魔法使いとしての称号を得たものだけが、会うことが許されるのだが、果たして……？

マーリン様に会いたいペポか？

召し使い　ペポ　???歳

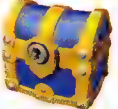
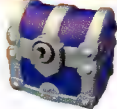
「たまねぎ山」の大魔法使いマーリンに仕える召し使い。古城の中の「マーリンの鐘」がある部屋までサポートしてくれる。どうやらペポとの戦闘シーンもあるようだが、その強さがいかほどのものかは、まだ謎。

使えるアイテム盛りだくさん

マジックアイテム

ウォッチ	1UP	大魔法	スピードダウン	マルチ	ワイド	ハイパー
残り時間が少し増える	自機が1つ増える	何が起こるかわからない謎のアイテム。	パックのスピードがダウンする。	青いパックが増え、パックが複数になる。	フリッパーが大きくなる。	パックの威力がUPする

6月にはお店で会えるよ。楽しみに待っててね

その他のアイテム

レアボックス	ダークボックス
当てるといいことがあるかも。	モンスターが入っている。

ボーナスアイテム

ボーナスボックス	3倍ビン	2倍ビン
パックを当てると得点がUP。	取ると得点が一定時間3倍になる。	取ると得点が一定時間2倍になる。

ガンバリッチまめちしき　見てすぐわかる人も多いと思うけれど、ガンバリッチのキャラクターデザインは、今をときめく人気イラストレイター「あかつきごもく」氏が手がけてます。マリオンはもちろんのこと、新キャラもグルタンやマジョリア先生、大魔法使いマーリン、ペポと魅力あふれるキャラがいっぱい。まだ少し先になるけど、6月の発売を楽しみに待っててね！

太鼓の達人 ゴールデンインタビュー

景気低迷の昨今の日本経済に喝をいれるが如く、登場するやいなやスマッシュヒットを飛ばしてくれたナムコ会心の話題作「太鼓の達人」。今回はお忙しい中、太鼓の達人を作り上げたナムコの精鋭部隊にインタビューを行ったドン!

インタビュアー：太鼓山打太郎、マッスル北裏

ひよこ

中館 賢さん
ディレクション兼パシリの人ピヨ。企画全般を担当。代表作は開運クイズ・幸福の旅人。今回のピンチは日々の70%が危険領域に晒されていたことピヨ。

きんぎょ

大石 益也さん
製作総括・企画・スケジュールチェック。代表作はソウルキャリバー、Mr.ドリラー他超多数。今回味わったピンチはスケジュールの絶望的な遅延ゆら。

達人への道のり

――そもそも最初に、どういった経緯で「太鼓の達人」が生まれたのか聞かせてもらうドン。

大石　「太鼓の達人」の企画の立ち上げ当初は、実はまったく違う代物だったんですよ。筐体の上下左右にスイッチがあって「スイッチを叩きながらパラパラを踊る」みたいな感じのマシンだったんです。でも、これがどうしても面白くならなかった。

望月　で、「叩いて楽しい」ものはなにか？　ということをさらに模索したところ「和太鼓ならどうなんだ？　面白そうでは？」ということになったんです。

大石　他にはアナログレバーをぐりぐり回して音を出す、というゲームアイディアもあったんですが……。なんせ私は大型筐体ものを手がけるのは初めてでして(*1)、モチーフが「太鼓」に決まるまでは試行錯誤の連続でしたよ。

中館　「太鼓」というのは、イメージ的にはみんなどういったものか知っているけど、実際に叩いたことがある人は少ないんじゃないかな、と思ったのも、実際に和太鼓を題材にした理由ですね。

望月　「叩く」という行為は、人間の本能に訴えるものがあると思うんですよ。実際にゲーセンに行って、「自由に叩いていい太鼓とバチ」が置いてあったら、誰でもついつい叩きたくなりませんかねぇ（笑）。

大石　実際にロケテストの時には、子供が筐体に寄って来て、お金を入れないで太鼓をドンドン叩いていましたからね。

――「太鼓の達人」にはタイトルに「達人」という名前がついてますが、これは最初から達人シリーズ(*2)の一環として開発されたのか聞きたいドン。

大石　「太鼓の達人」は和風製品なので達人シリーズが良いのではないかという話に途中からなりました。最初は「太鼓の名人」とか言ってましたね。

望月　でも、太鼓なら「達人」だろうと言うことになって（笑）。

中館　そもそも達人シリーズのコンセプトというのが「簡単な操作で家族全員で遊べるもの」なんですよ。その点で言えば、「太鼓の達人」は達人シリーズの名前を冠するに相応しい出来であったということですね。

太鼓デザインが完成するまで

――「太鼓の達人」は、筐体の雰囲気からゲーム画面のデザインまで、なにかこう突き抜けた思い切りの良さを感じますが、その辺のことで苦労したことがあれば聞かせてほしいドン。

清野　筐体全体の細かい小道具を作るのも大変でしたけど、苦労したのはやっぱり「太鼓」の部分ですね。取り付け位置や強度の問題など、完成まではそれはそれは苦難の道のりが……クッ(遠い目)。

望月　太鼓の部分は予算があったら「ヤグラ」を組みたかったんだけどなあ（笑）。

大石　最初、太鼓は筐体の上の方に備え付けられてて、プレイヤーは上を見上げて叩くはずだったんだけど……これが疲れるんだよね（笑）。子供さんも叩けないし。

清野　結局は今の位置と形に落ち着いたんですが「半割りの太鼓」を置くという案も持ち上がりましてね。でも、やっぱり「太鼓」というからには、和太鼓を丸々一つ筐体に置きたかったんですよ。

高橋　その分、太鼓インターフェースをしっかり作るという点で、電気系統はいろいろと苦労させられましたが（笑）。まあ「太鼓の達人」の次回作にはドラゴンセイバー(*3)の曲を入れてくれれば苦労も報われると……。

望月　え、そうなの？　（笑）。

――ゲーム全体の雰囲気を作る時のコンセプトなぞあったら語るがいいさドン。

中館　和風のデザインをポップにアレンジしてみてはどうか、というコンセプトが当初からの目標でした。「和ポップ」って感じです。

横尾　20代の女性もすんなりと馴染めるようなポップさは大切にしました。筐体や画面に使われている模様とか色(*4)も念入りに研究して、ポップさを追求しました。

中館　太鼓と言うと、荒れ狂う日本海に向けてフンドシ一丁でバチを振り下ろす角刈りのアニキ、というイメージもあるかもしれませんが、それはもう「トラック狂走曲」(*5)の方でやられちゃいましたので(笑)。こっちは「お祭り」をモチーフとした、賑やかな雰囲気のものを作りたかったんです。

大石　ゲームの雰囲気が完成したのは、やっぱり横尾がデザインした「和田どん」が出来てからだね。和田どんの存在が、幅広い年齢層に受けるきっかけにもなったと思うんだけど。あんまり漢くさくなくて、子供でもOK、みたいなね。

――マスコットキャラの「和田どん」は一体どういう経緯で出来上がったのか教えるドン。

横尾　最初はミニゲームのキャラ

インタビューの1シーン。大石さん、楽しそうだドン。

和田どん

ゲー事典

*1　大石さんは、これまで数々の名作を世に輩出してきた偉い人。古くは妖怪道中記(デザイナー)やオータイン、新しいところではキャリバーやドリラーなどを手がけられた。　*2　「誰にでも手軽に遊べる」をコンセプトに開発されたシリーズ。現在では「料理の達人」「大角太鼓三三七拍子」が達人シリーズに認定されている。　*3　1991年のナムコ製縦スクロールシューティング。その楽曲のクオリティは奇跡の完成度を誇る

清野 勉さん
ハード関係のディレクション。代表作は空気入れ選手権、ジャンピンググルーヴ他。今回のピンチは、量産時になってもソフトが完成していなかったことフワ。

わたがし

高橋 功治さん
ゲームの電気関係全般を担当。ワニワニパニック、タコイカパニック、バランストライ他。今回のピンチは完成間際に強制リセットが発生してしまったことジョ。

たこやき

望月 龍彦さん
太鼓の達人における侠気プログラマー。代表作はナムコクラッシック、技脳体他。今回のピンチは、騒音による他部署からの苦情の緩和対策コロ。

すずどん

横尾 有希子さん
キャラデザインや画面デザイン全般を担当。代表作アウトフォクシーズ、ダンシングアイ他。今回のピンチはデザインが受け入れられるか心配だったことちゃぼ。

木マリ子

だったんですよ。最初のころの太鼓の達人は「演奏」と「ミニゲーム」の二つのモードがあって、ミニゲームに登場するキャラが「和田どん」だったんです。

中館 ミニゲームでは和田どんを走らせたりする、という内容のものだったんですけどね。

大石 ロケテストの時、皆さんミニゲームの方よりも演奏モードの方を中心に遊んでくれていたんですよ。それで演奏パート一本で行くことになり、ミニゲームを切ってキャラクターの和田どんだけ残ったんです。結果として、後の資産になるキャラに育ってくれたって感じです（笑）。

達人システムの謎に迫る

――「太鼓の達人」のシステムが完成するまでには紆余曲折あったらしいですが、その辺をじっくりと聞かせるドン。

中館 現在は譜面が右から左に流れてくる、というものですが、最初の方は左右両側から中央に向かって譜面が流れてきて、左右の打ち分けが必要とされるゲームだったんです。

清野 現在も太鼓の面の左右が別々に反応するのは、昔の打ち分けシステムの名残ですね。

大石 しかし、左右から流れてくる譜面はなんだか見づらいし、細かな打ち分けをやると、太鼓本来が持つ爽快感が無くなってしまうんですよ。ですから、やっぱりダイナミックなプレイを楽しんでもらいたいということから、極力見やすく、極力シンプルな画面構成とシステムを心がけました。

横尾 シンプルと言っても、画面の中はお祭りの雰囲気を出すために賑やかにしてますけどね（笑）。

望月 太鼓の達人は、難度の難しい曲を「クリアすることが目的」ではなく、「音に合わせて演奏する行為」こそを第一に楽しんでもらいたい、そう思って徹底的にライトな作りを心がけたんです。

音ゲーが進化していく中で、ふるい落とされた人というのは絶対いるわけで、別にそういう人々は難しいものをやりたいと感じているわけではないと思うんですね。ただ、楽しく演奏をしたい……そう考えている人たちにこそ、是非とも太鼓で遊んで欲しいです。

高橋 操作もドンとカッ、だけでわかり易いしね。

中館 開発チームの中にヘビーな音ゲーユーザーがいなかったのも、いい感じにライトに仕上がった要因かもしれません（笑）。

大石 譜面分岐も、別に変にゲームを難しくしようとして入れたわけじゃなくて、画面に派手さを求めた結果だからねえ。

中館 曲の選択も、とにかく皆が知ってる人気曲をセレクトするのに気を使いました。カラオケの人気曲とか調べたり。

望月 それは初耳だ（笑）。

中館 幅広い年齢層と一般層を余すことなく取り込むべく用意した、曲のラインナップには自信があります。炭鉱節からモー娘。まで入っているのは太鼓の達人ぐらいですよ（笑）。

オリジナル曲を入れたのは、既存の曲と被らないジャンルを盛り込みたかったからですね。

横尾 マッピー音頭は、私がマッピーの曲が好きだったので入れてもらいました。

望月 どこかのHPにマッピー音頭を評して「ナムコさんは昔からのユーザーを大切にする」とか書かれてたけど、単に好きだったから入れたのか（笑）。

中館 主張すれば入るのか（笑）。

高橋 それなら次はドラゴンセイバーも入れてよ。

望月 あ、そういえばアルカディアさんが書かれてたナックルヘッズ(*6)の曲を入れられずに申し訳ありませんでした。

中館 もう無茶苦茶だ(笑)。

――最後に、一言どうぞだドン。

大石 もし続編が出せるんだったらさらに楽曲を見直して、登場キャラクターの人となりが分かるようなゲームにしたいかな。

清野 洋楽オンリーの太鼓っていうのも斬新かも。

高橋 ハードの方はやりつくしたんで、あとはゲームが持つライト感を維持できれば。それとドラゴンセイバー(笑)。

横尾 「和田どん」の名前を皆さんに覚えてもらいたいですね。次もあるのならば、このポップさを維持していきたいかなあ、と。

中館 やっぱり、実際にゲームセンターで太鼓の達人をプレイされている方を見るのは嬉しいですよ。これからも皆さんが太鼓に親しんでくれるように頑張ります。

望月 せっかくいい具合にライトユーザー向けに仕上がったんで、進化スピードをあまり早くしないで次回作につないでいけたらなあ、とか考えてます。

――今日はありがとうございましたドン！

※スタッフの方々が掲げているのは「太鼓の達人」ハッピ。一部のナムコ直営店で見られるドン。

これからも太鼓の達人でサワヤカな汗をかいて下さい!!

ゲー事典 *4 太鼓の達人で使われている色には「達人レッド」「達人ブルー」という、カン ムカラーみたいなネーミングが付けられていた。 *5 昨年、ナムコとメトロが組んで世に放った奇作 アニキムード満点の日本海風味ドライブゲーム。 *6 ナムコが1993年に発表した格闘ゲーム 登場キャラの一人「タケシ・フジオーカ（オにアクセント）」の曲は、オリエンタルムード満点で太鼓の達人向き。

さらば!!愛の戦士たち

2001年の春先を席巻した問題作「GAHAHA・一発堂」の連載も、今回最終回! いままで応援してくれた人もそうでなかった人も、むしろ今回紹介するエンディングを拝んでみやがれっていう勢いだ。

担当:田渕健康

ネオセクシーウェポンの罠

奪われた朝食を追い、苛烈な追撃戦を繰り広げるボー&トム。しかし、そこに立ちふさがったのは全大戦の怨念ともいえる異様なミニゲーム群であった。町内会を舞台に繰り広げられる熱砂の戦い。それぞれの正義のもと激突する戦士たちの信念が、新たなる戦いの奔流を生み出していく。

ステージ1はルイ・ボーとルイ・トムの大いなる旅立ちについて語られる。平均視聴率30%を記録したのも話題になった。

いきGARI・ララバイ

戦いはますます混迷の度を深めていき、膠着する戦線は泥沼の市街戦へとその場を移していった。日に日に衰弱していくDr.ルイの容態を尻目に、ボー&トムは精一杯の青春賛歌を奏で続ける。それはまるで、限られた人生の日々を情熱という炎で燃やし尽くしてしまわんばかりのように……。

命果つるまで

Dr.ルイの命の灯火は、まさに終焉の時を迎えようとしていた。全人類の期待を背負って、最後の戦いへと赴くボー&トム。飽食時代にあるこの現代日本において、彼らの志を理解するものは少ない。だが、それでもいい。彼らは自分たちの意思の力で戦い、明日へとひた走り続けるのだから。

感動垂れ流し悶絶最終章

ゲー事典 今回のストーリー&エンディング紹介で本誌のGAHAHAコーナーは終了でありますが、まだ実際にゲームに触られてない方は、是非一度と言わず二度三度とプレイしてみてほしい。特に、今回掲載したエンディングの疾走感たるやヤン・デ・ボンも尻をまくって逃げだすほどなので、一度ナマで見てみてほしいズラ。

GUILTY GEAR X アソシエイションXR+

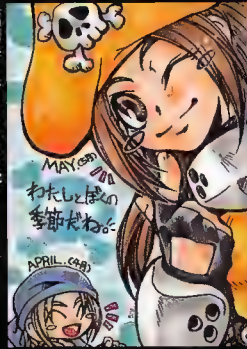
読者の人気に支えられ、遂に当アソシエイションも一周年を迎えました！ ゲーセンでGGXが稼動し続ける限り、このコーナーはさらに加速し続ける予定だ！ つー[illegible](？)まで続けてい[illegible]ホ。

Text：三軒茶屋ギルティ組合

ギルティギア ゼクス・バンドボーカルアルバム発売!!

ギルっ子に朗報!! 熱く疾走感溢れるGGXのサウンドが、このたびボーカルバージョンとして再降臨！ アルバムに参加した強力バンド"Lapis Lazuli"のインタビューは177ページに掲載！ アソシエイションともどもそっちもチェック!!

5月記念・五月晴れだよ「メイ特集」!!

爽やかな風と共に繰り出す渾身の季節ネタ、それがメイを全面的にフィーチャーした当企画であります。全体的に快活なイラストなイラストが揃っているZO!!

（福岡県　皐月トミィさん）
☆ジェリーフィッシュ春コンビ！ 笑顔と元気がトレードマーク。

（島根県　かじやんさん）
☆ひまわりの生命力、彼女にはお似合いですネ。

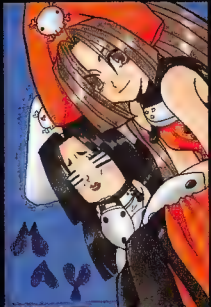
（神奈川県　みの虫さん）
☆微妙な距離を引っ越されたとか。新居にて投稿宜しく。

（熊本県　にゃんこ侍さん）
☆戦ってばかりの日常だけど、ハートは大事にしたいよね。

（埼玉県　水無月皇さん）
☆後ろの白メイの表情にゾッコンロベじゃい。

（東京都　UREI君）
☆ジェリーフィッシュ流こいのぼり？ イカスゥ。

ロマンティックラブチュー ガトリングアーティスツ!!

アソシエイションXRのイラストコーナーがガトリングアーティスツなのでありますが、とりあえずハガキを送る際には「アソシエイション係」で大丈夫だったりします。

（岩手県　ぱっきゅーんさん）
☆こう、ぷにっとしたほっぺたがたまらんのじゃあぁ。思わずつつきたくなるにぇ。

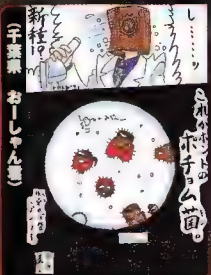
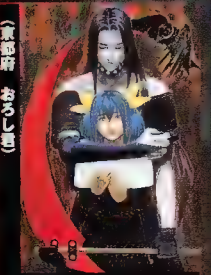
（新潟県　八坂あつささん）
☆譲れない一撃に望む。賭けるのは、誇りと生き様。

（埼玉県　神無月さつきさん）
☆お澄まし顔もキャラの個性が出ていてヨイですな。

（北海道　落浅カヤさん）
☆ライバル校には優等生の実直白ラン野郎がいると見た。

（秋田県　月彤水城さん）
☆乱れ髪の下、蒼い瞳に強い意志を感じます。

（岩手県　[illegible]なるひささん）
☆珍しい組み合わせ。会話が噛み合うのか謎（笑）。

（千葉県　おーしゃん君）
☆シケギャグにつき爆殺菌輪装着の刑。執行猶予7フレ。

（大阪府　相沢ばみこさん）
☆鈍く揺らめく月の灯は、何より彼女を引き立てます。

（京都府　おろし君）
☆表情から、二人の関係が伝わってきそうであります。

（山梨県　[illegible]月佳代さん）
☆熱血カップルって感じ。キップの良さは最高？

（神奈川県　天川[illegible]樹[illegible]）
☆色使いのコントラストが、キャラの雰囲気に合ってます。

（熊本県　[illegible]花[illegible]さん）
☆ふつーのチャイナでも、十分かわいいですねーい。

（北海道　[illegible]神涼[illegible]さん）
☆名は体を表すのか……。まあ、マイペースってことで。

緊急連載・GGXゼネラルプロデューサー 石渡NOW！

先月から宿命的に始まった当コーナー。ギルティシリーズの生みの親・石渡太輔さんの近況が分かるという、それはそれは貴重なものなのです。その言葉は、人生の縮図ですらあると言います。

こんにちは、皆さん。石渡です。
相変わらず仕事でテンパってまして、自律神経分裂気味です（笑）。
さて近況報告ですが、5月16日発売のGGXヴォーカルアルバムを聞きました。はっきし言って曲のアレンジがイカしてます。
特にお薦めは「ソル」のテーマ。冒頭からとにかくビビってビビリまくった挙げ句、呆気にとられました。個人的にはこういうノリ、大好きです。

今月の格言
「無駄なことこそ一番重要！」

ゲー事典　今回は5月ということでメイ特集としゃれ込みましたが、このコーナーでは「このキャラクターの特集をやってくれ！」とか「落浅カヤさんのハガキよろしく全キャラ応援団員化イラストを募集してくれ！」などなど、皆様の欲望に忠実な企画を募集しております。駄目モトで出した企画がひょっこりと採用されちまうこともあるので、臆せずにトライしてくださいね！

超空間SNK

胸に滾るSNK魂を凝縮し、「それ見たことか！」と言わんばかりに大放出してみたのがココ、「超空間SNK」であります。SNK関連の最新情報から、歴史再確認までを軽やかに行なっていくのが当コーナーの主旨であり、使命であります。

Text：田渕 健康

21世紀もKOFりまくりの潤いあるコーナー
KOFッ子ソロリティ

（静岡県　竜胆さくらさん）

（兵庫県　SCYTHE君）

（千葉県　賢典君）

先月号のアルカディアで発表されたとおり、KOFの続編は韓国に本社を持つ「イオリス社」にて開発が行なわれることになった！

で、ここで口を酸っぱくして言っておきたいのは「庵ス社」というネタは今後全面的に禁止するということである。……ということではなく、「SNK以外の会社が作るのか……」と不安になっている方も多かろうが、ご安心めされい！　次回作も間違いなく「KOF」の名を冠するに相応しいゲームに仕上がる予定となっている！　これだけは頭に叩き込んでおいてほしい！

ビジュアル的に今までとは別物になるんでは？　と危惧なされている方も心配無用。グラフィックに関しては特に気を使われているとのことなので、絶対に満足のいくものに仕上がるはずだ。

日本と韓国のパワーが融合して、新しい形のKOFが生まれようとしているのだ。これは期待せざるを得ないでしょう！

ここで、2001(仮称)インタビューを読んでくれた読者の方からのおはがき紹介！

KOF2001（仮称）インタビューで『意外な人物が主人公になるかもしれない』という文を見て、主人公＝竜白というネタでの投稿が50枚は下るめー！

（石川県　二代目SB1号君）

一体誰が主人公になるのか、気になるところです。今からいろいろと想像してみるのも面白いかもしれまへんね！

このコーナーでは「新KOFに期待すること」や「こんなシステムを盛り込んでほしい」といったハガキ・Eメールをゴリグリに募集中だ。寄せてもらった意見は、現在KOFを製作中のイオリス社にも届ける予定。

君のさりげない一言や願望が、ひょっとするとKOF2001を変えるかもしれないぞ。投稿は文章に限らずイラストでのアピールも可！共に力を合わせて、新時代のKOFを形作っていきましょう！

特集其の一

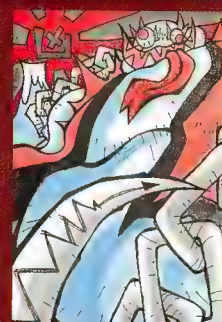
侍魂イラスト大会（後編）

SNKを代表する剣劇格闘ゲーム「サムライスピリッツ」のイラストを集中特集してみるか！　と形成した大和魂企画の第二弾です。ご賞味ください。

（大分県　ぽぶろばさん）
☆信じる心ある限り、自然は優しく微笑みます。

（三重県　猿天化G君）
☆態度でかかったよね〜。この人（？）。画面いっぱいいっぱい。

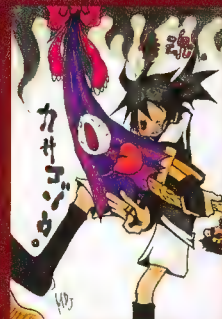
（東京都　采姫炬さん）
☆姉に比べて、ちょいとわんぱくなのよね。ボーイッシュもよい。

（東京都　キノさん）
☆アーケード界一の仲良し姉妹ですよにぇ。ほほえま〜。

（神奈川県　ソンガーシングライター君）
☆投げられない　前代未聞の　凶悪さ（俳句）。

（岩手県　ばっきゅーんさん）
☆運命が奪った笑顔の行方。時の波が、さらに遠くへと運ぶ。

（青森県　栗栖勇次さん）
☆おねーさん方にも大人気なのでした。ケナゲなところが魅力。

（東京都　帷音彦之丞さん）
☆シリーズ合わせて総勢50キャラ近くいるから、賑やかですな。

（静岡県　大山高嶺さん）
☆64侍の主役、と言えば彼女だったのでは？　キャラ立ってたね。

（静岡県　トメさん）
☆傘を使うほうも傘小僧なのだろうか？　とか言ってみたりしち。

（[illegible]　皐月トミィさん）
☆侍第二世代と言うべき彼ら。江戸時代の住民、個性ありすぎ。

はみだし超空間SNK　先月号の「無差別SNK絵画展」で、下段右のイラストのお名前が「岩手県　伊藤亮太さん」になっていましたが、正しくは「山口県　末次誉亮君」です。伊藤亮太さんと末次誉亮君、本当にゴメンナサイ。お二方と読者の皆様にお詫びすると共に、訂正させていただきます。これからもSNK愛が溢れる投稿をお待ちしていますので、宜しくお願いします。（編集まご〜る）

カムイコタンから二〇〇一

話題沸騰の「ナコルル～あのひとからのおくりもの～」。今月も新着画像をお届けしましょう。発売予定は7月6日。これは「ナコルルの日」の翌日だそうですよ。カムイコタンを舞台に繰り広げられるお話だけあって、自然の描写は一級品。一日も早くプレイしてみたいですよねっ。

※掲載しているのは開発段階のイメージ画面です。

アフレコも快調に終了！

──久しぶりのナコルルを演じてみて、いかがでしたか？

いきなり大阪弁のナコルルが登場してしまいました（笑） いつものまっすぐなボケ「ナコルル」が健在で、愛しかったです。何はともあれ、今回はナコルル復活ということで楽しみにしてました。

──今回はアドベンチャーゲームというジャンルですが、従来の格闘ゲームと比べるといかがでしたか？

私生活のナコルルが出てくるので、格闘ゲームでは出てこないナコルルの可愛さを感じてもらえれば……

──ファンに一言お願いします。

こんなに長い間皆に愛された「ナコルル」を演じられて幸せです。私もファンのひとりとして、皆さんとこのゲームを堪能したいと思ってます。

SNK画集第2弾登場

プラネット出版よりオールカラー画集「SNK CHARACTERS 2」が発売されたぞ。SNKの人気キャラクターたちの魅力が満喫できる一冊だ。¥2,800（税抜き）で好評発売中！ 今月はこの画集をプレゼントしてしまおう。ありがとう、プラネット出版さま……。詳しくは6ページを参照だ！

二〇〇点以上の作品を収録。描きおろしもアリ！

無差別SNK絵画展

ジャンル、タイトル不問!! SNKのゲームに関するイラストならば何でも来やがれ、俺はいつ、いかなる時、誰の挑戦でも受ける!! というのがこのコーナーでいす。

（大阪府　相沢ぱみこさん）
☆フクロウがなんだか可愛いぞ。もこもこしちょる。

（福岡県　倉長行矢さん）
☆悶絶キューに同意。プレイヤーキャラでも可!!

（北海道　杉貴ナミさん）
☆自分の技の名前を漢字で書けるのかしらん。ううっ……。

（埼玉県　マルミさん）
☆アテナ衣装の一番人気ってどれスかね？ 今度アンケートでもとりますか。

（山口県　末次奮亮君）
☆清涼感があってセクシー。色的にもお似合いです。

（山口県　星見ミカサさん）
☆ちょいとオリコス3人組。クリスの帽子欲しーかも

（兵庫県　双佳君）
☆清純はかなげ系は安定して人気出ます。応援したくなるよね。

（大阪府　澄さん）
☆きっとアーケードにも戻ってくるでしょ！ ね。

（東京都　岡崎ルリスさん）
☆次回は餓狼特集開催です。ファンは超チェキラ。

（兵庫県　ナナセ藍さん）
☆月華特集？ 月見の季節あたりに予定してます！ お楽しみに。

（長野県　REDEYE'S君）
☆大気圏突入しても燃えない服……どんな素材やねん。

次回予告

開始早々いきなり人気コーナーに躍り出た「超空間SNK」ですが、当コーナーでは皆様の投稿をお待ちしております。SNKゲームの応援イラストやキャラクターイラスト、想い出コメントやクイズなどもお待ちしておりますので、思い立ったら即投稿。んで、再来月号（8月号）で特集するゲームは「武力ONE」。ブリキンガーの皆さんはもりもりイラストを送りたまえ。来月号は餓狼MOW特集ですよー。

（埼玉県　四月一日進さん）

SNKゲームにはいわゆる「人気キャラクター」が多数存在しているわけで、ナコルルの例を挙げるまでもなく、ピンでゲームを作れそうなキャラは他にもいるよね。そこで、「このキャラクターを使ってゲームを作りたい」などという架空ゲーム企画も待ってるぞ。「ケンスウの食いしん坊万歳」とか「ギース様の悪徳経営シミュレーション」とかー。待ってるぜいっ!!

コスプレ プレイスタイル Vol.14 PLAYSTYLE

文／中里 毅（COSPA/Studio K-POWER Design Works）

投稿コスプレ写真

皆様こんにち～。コスパの中里です。

最近は気温も少しずつ上がってきて、コスプレ日和が続いてますね～。薄着の衣装もやっと気兼ねなく着れる季節になりました！

さて今回も、投稿の御紹介を中心にお送りしたいと思います。後半にはちょっと役立つアーマーの作り方を紹介しちゃいます。これから鎧ものを作ろうと思っている方は必見ですよ。

どうやらここ最近の雑誌では、稀少な連載コスプレコーナーらしい当『コスプレ・プレイスタイル』。皆さんに楽しんでいただければ幸いです！

そうそう、暖かくなって薄着の衣装でコスプレする方は露出には十分注意してくださいね。慣れている方はご存じだとは思いますが、露出のし過ぎはトラブルの元です。特に女性の皆様。

なかでも、後楽園遊園地などのコスプレイヤー以外の方も集まるイベントは要注意です。主催している方にも迷惑がかかる場合があるから、ぜひとも気を付けましょう。

マナーを守って楽しいコスプレライフを！

それでは今回も張り切っていってみましょう！

◆KOFシリーズ [illegible]
テリー［マクナールさん］
リョウ［鬼乃夜城さん］
KOFの皆様です。タイトルを合わせると迫力がでますね。(^^)

◆GGX 蔵土縁紗夢［月紗織さん］
こだわりの一枚だそうです。衣装も小物もいい感じですね！

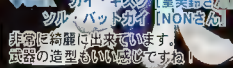
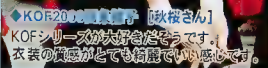
◆KOF2000 [illegible]［秋桜さん］
KOFシリーズが大好きだそうです。衣装の質感がとても綺麗でいい感じです。

◆[illegible] カイ・キスク［皇美鈴さん］
ソル・バッドガイ［NONさん］
非常に綺麗に出来ています。武器の造型もいい感じですね！

Feel so good style

毎回一押しのコスプレイヤーを紹介するコーナーです。担当もROMカセット発売日に買ってしまった月華の剣士です。(^^) 衣装のデキはもちろんですが、写真全体の完成度が高くて非常にいい感じ。日光江戸村での撮影だそうです。

アーマー系衣装の作り方

お隣に移っているCN「むげんさん」の鬼武者の衣装のように、「鎧」部分が多いと製作が難しいです。

今回はおまけとして、アーマー系衣装の作り方を簡単に紹介したいと思います！

まずアーマーの素材です。実際にバイクのカウル等に使われる「素材FRP」や「プラキャスト」を使う場合もありますが、重量の関係から「ウレタンフォーム」で整形するのがポピュラーな方法です。大きなDIYセンターには必ず売っているので、入手は比較的容易です。

「ウレタンフォーム」を加工したり組み合わせて形を作っていきます。平面である「ウレタンフォーム」を箱組したり曲げたりして立体を作る作業は慣れが命！ 難しいですが、何度もチャレンジするしかありません。

「ウレタンフォーム」どうしの接着は「Gボンド」がお勧め。製品の説明書にも書いてあるのですが、接着したい両面に薄く塗り、ある程度乾いてからくっ付けるようにするとかなり強力に接着できます。

「ウレタンフォーム」の表面はザラザラと発泡しているので直接塗装しても光沢のある金属感はでません。そこで、「ウレタンフォーム」の表面に「ラリッサ」などの合成素材を張り付け、表面に好みの色と質感を持たせるといいでしょう。

この時の注意点ですが、張り込む素材には伸びるものを使用しないと、シワや継ぎ目がでてしまい綺麗に仕上がらないので気を付けましょう。

「ラリッサ」の場合、素材裏面にある補強布を剥がしてやると薄く伸びやすく加工に最適の状態になります。カーブを描いている箇所や段差のある場所も、ある程度素材が伸びさえすれば綺麗にトレースして張り込むことが可能です。

合成素材を表面に張った場合では、さらに「汚し」や「影」といった塗装をすることもできます。それをすることによって、よりリアルな質感を出すことも可能になります。

◆鬼武者 明智左馬介［むげんさん］
お城でのロケ撮影です!! かっこいいですね！

鎧については、今後も右ページで詳しく取り扱う予定なのでチェックしてみてください！ これで、今までアーマーコスがしたくてもできなかった人も、自分で作れるようになりますよ！

作り方の質問も随時受け付けてま～す。

コスプレカメラマンさん

コスプレ・プレイスタイルでは、最近一番人口が多いのではないかと言われているコスプレカメラマンさんからの投稿も募集しちゃいます！

投稿していただく写真の裏に

- ●キャラクター名
- ●コスプレネーム（被写体の方の）
- ●使用機材（カメラ／レンズなどなど）
- ●撮影環境
- ●露出／絞り
- ●使用フィルム

などを書き込んで送ってください！

データを写真雑誌のように掲載し、みなさまがどんな機材でどんな風に撮影しているのか紹介したいな～と考えています。

撮影テクニックを駆使した、自信の一枚の投稿をお待ちしております！

もちろん、投稿の際には被写体のコスプレイヤーさんの許可を必ず受けてから投稿してください！ 絶対ですよ！

相変わらずコスプレ関連HPの募集もしておりますので皆様からの様々な投稿お待ちしております！

投稿&お手紙まだまだ大募集！

と言うわけで、「コスプレ・プレイスタイル」での募集のおさらいです。

●投稿コスプレ写真
ジャンル不問です。あなたの自慢のコスプレ写真をお待ちしています。コスプレネーム・キャラクター名と作品名を写真の裏に明記してください。

●コスプレ・プレイスタイル
よく行くイベントやお店、コスプレでの遊びをなんでも教えてください。その際取材に伺わせて頂いてOKな場合は明記してください。

●団体さん
お友達同士の集合コスプレ写真や一緒に遊ぶ仲間を取材させて頂ける方は、ご一報ください。

●コスプレDJ
取材させて頂ける現役コスプレイベントDJの方や、DJカメレオン・初級講座への質問などお寄せください。

●その他コスプレに関することならなんでも！
コスプレ関連ならなんでもアリです。新コーナーのアイデアなど、この誌面でやってほしいことをドシドシ投稿してください。

それぞれの宛先は……

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル (株)エンターブレイン
アルカディア編集部 コスプレ係

住所・氏名・電話番号・コスプレネーム・取材の可否をお忘れなく明記してください。

皆様からのお手紙、お待ちしています～。ホームページも募集中です～。

コス事典 約1ヶ月の入院から帰ってきた我が愛機G4マックは絶好調！ しかし相変わらず〆切ギリギリなのはどうしてだ俺!? ついに有人一同でPSOの衣装を作り出すことに……しかし衣装作りの前に身体作りと言う難関か中里を襲う！ ビールっぱらが憎い！ (>_<)

オーダーメイド取材

好評のオーダーメイド取材も、ついに今回で3回目となります。

今月は、製作行程に入ったアトリエを取材します。自作派コスプレイヤーの皆さんも、プロがどういった段取りで作業を進めるか見れば、作業の参考にもなるのではないでしょうか？

それではいってみよ～！

前回までのあらすじ

前回までで、見積もりの部分は終了です。見積もりが無事に終わったら、次は注文です。注文の段階で総計の数十パーセント程度の「内金」入れて、製作開始となります。

製作期間は、オーダーされた衣装の形状やアトリエの混み具合によってマチマチです。ほとんどの場合、1ヶ月から1ヶ月半見ていただければ完成すると思います。夏コミ、冬コミ前は遅くなる場合もあるので、早めにオーダーするといいでしょう。

前回、前々回の補足になってしまうのですが、注文時に採寸したサイズを正確に衣装に反影させますので、体系の維持は必須です。得に、複雑な形状の衣装やあま伸びない素材を使用した体にぴったりくる衣装などを注文される方は、注意が必要です。

◆手形の1/1コピー！　正確な採寸が命です！

今回はグローブもオーダーするので、手形の採寸を行います。さらに、手をそのままコピーしてより正確な手形を作ったりもしていました。

製作前段階でのきめ細かい作業がその後の衣装のデキを左右するので、可能な限り丁寧に行っているそうです。

全身の採寸が終わったら、自分だけのオーダーコスチューム完成まで、あとはじっくりと待つばかりです！

アトリエ潜入取材！

製作の作業は、まず「型紙」作りから始まります。どういった形の服が出来上がるのかは、ここに集約されていると言っても過言ではないでしょう。

「型紙」は、立体的に布を組み上げて行く設計図のような物ですから、プロならではの技が集約された作業でもあります。

複雑な形状の衣装も、資料のイラストや写真から型紙におこしていきます。

◆採寸したサイズを元に正確な型紙作り。この作業かプロにしか出来ない。0から1を作る作業ですね！

型紙が出来たら、イキナリ本番用の布では縫わずに「仮縫い」用の布を使って「実験版」を縫い上げます。

実験版で使う布は「ふはく」と呼ばれる布で、単価も安く縫いやすいから実験には最適です。

◆これが「ふはく」です，布を扱っているお店なら！どこでも　手に入るポピュラーなものです。

仮縫いをすることで、「服」として無理がないかという点やサイズの確認、立体的なイメージの確認など様々なチェックができます。

レオタードの様な身体にフィットする素材の衣装や、サイズが微妙な衣装などは、この仮縫いの段階で一度サイズ合わせに行かなければならない場合もあるとか……。そうすることで、より確実なオーダー品製作が可能になるそうです。

仮縫いで見つかった問題点は、即型紙から修正し、納得の行くまで擦り合わせを行ないます。

人形の縫製用マネキンに合わせて立体感の確認やサイズ調整なども行ないます。細かい作業の連続ですが、これによってオーダーした人が満足するような完璧な衣装ができあがります。

◆立体的になってきた仮縫い状態の衣装、そろそろイメージが見えてきますね！

さて、オーダー取材コーナーの次回は、コスパプロスタッフの製作方法を細かく紹介する予定です！

今回は大まかな流れを紹介しましたが、次回は製作のノウハウやワンポイントアドバイスなど、自作派の方も必見の内容ですよ！

ただいま製作している衣装は、人気の格闘ゲーム「ギルティギアゼクス」のカイ・キスクですので、「チャレンジしてみたい！」と言う方にはまさに脳天直撃な内容になると思います。

そして、リクエスト多いアーマー系衣装や、小物の製作ハウツゥも準備中です。

衣装製作に関する質問や、「こんなのどうつくるの？」といった疑問なども募集しちゃいます。見開き右側ページの宛先にドンドンお手紙まってます！

それでは次回もお楽しみに～。

HOW2DJSTYLE!! 募集

最近お休みがちでスミマセン（>_<）
ＤＪカメレオンがお送りするコスプレＤＪコーナーです。

このコーナーでは皆様のDJプレイに関する質問にガンガン答えちゃいます。質問事項を下記住所まで送って下さい。

コスプレDJの取材も予定しておりますので取材に来てもいいよ～という現役DJの方からのお手紙もお待ちしております。
連絡先を忘れずに明記してください。

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
㈱エンタープレイン　アルカディア編集部
「コスプレDJ講座」係まで

DJ-CAMELEON PROFILE

ＤＪ－ＣＡＭＥＬＥＯＮ
１９６５年　東京生まれ　A型
ONE WAY（千葉）・サバス東京（青山）・JUNGLE BASS（六本木）・HI TIME（新宿）・ベルファーレ（六本木）・CODE（新宿）などのDisco、CLUBでＤＪとして活躍ののち、ニッポン放送「GO GO MEGAMIX」やノースウェーブ・ジップＦＭ・Ｋ－ＭＩＸなどラジオ番組のＲｅｍｉｘコーナーをレギュラー制作し、テイチクレコード・ビクターエンタテイメントより「KEY OF LIFE」というグループでシングル５枚、アルバム２枚をリリース。
現在はソロにて、ラジオ番組のコーナー制作やＲＥＭＩＸ・ＭＥＧＡＭＩＸ制作の他、イベントＤＪとして活躍中。

読者が作る、ゲーセンの未来！

A·Fro ARCADIA FRONTIERS

➡今月の一枚

➡今月のナイス情景

（北海道　藤崎景子さん）
☆火蜂丼とか出るのか？　旭川近辺の住民は、弾幕くぐってゲットイート。

初夏の足音も間近に聞こえる今日この頃、まさにゲームにうつつを抜かすにはもってこいの季節。五月病などでぐったりしている場合じゃなくってよ！　緑萌ゆる野山の草木を圧倒するほどに、ゲームしまくりの皆さんであってほしいと願ってやまない。

ハガキDJ：田渕健康

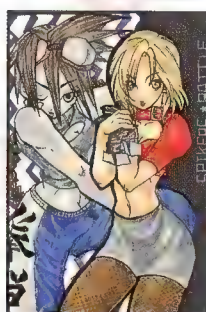
アフロCMYK

アーケードゲームのカラーイラストを描かせたら銀河最強の面子がここに集結！　今月も精魂込めた力作が勢ぞろいです。じっくりとご覧なさいな。

（茨城県　ゆみまるさん）
☆もっと素敵に冒険必要でしょ。フロンティア全開の宇宙時代ですから。

➡http://members.jcom.home.ne.jp/marujirushi/

（静岡県　三百円君）
☆五月病とかで気合抜けている人〜、こいつで喝入れたって。

（福岡県　皐月トミィさん）
☆柏餅が一番うまい季節。青空の下で食うしかねええ。

（北海道　木ノ下チビさん）
☆ディーゼルシティに新風到来！次のバトルも熱戦必至！

➡http://leon-mart.tripod.com/

（長崎県　やみじゃ君）
☆フルポリゴン（歌付き）で復活してみるというのはどうだろうか。ぜひに。

（兵庫県　叫屋さん）
☆ゴリ押しな疾走感を感じるのう。7点。

（京都府　宣教師ゴンドルフさん）
☆ゴンさんの柔らかな作風には読者のファンも多いのだー。

➡http://www.miyazaki-mu.ac.jp/~s9810004/gondolf.html

（福岡県　倉長行矢さん）
☆テーマは母の日だそうで。第二日曜日は親孝行しましょう。

（東京都　楽丸さん）
☆UCCの何たるかをニョジツに物語る一枚でさあ！ヒヨコもびんちだ。

（大阪府　澄さん）
☆と言いつつも舞の服装がレオタ版でないのは秘密だケロ！

➡http://www.geocities.co.jp/Milano-Aoyama/2797/sumi.html

（岐阜県　プニまにあさん）
☆実はやんちゃ娘頂点決定戦だったという側面も。

（岩手県　いのうえはまこさん）
☆新たなる力の発現。それは、日常の終わりを告げる嚆矢。

（東京都　修之介君）
☆口元の表情に個性が出ていてヨイ感じですな。微妙なニュアンスがベリグ。

➡http://www.geocities.co.jp/Playtown-Bingo/3492/

A-Fro ひみつ情報

バックグラウンダー募集：次回のA-Froから、作品群のバックを飾る地紋さえも募集してしまいます。サイズはARCADIA見開きより少し大きい横426ミリ縦266ミリが基準。縦横の比率が合っていれば、これより小さくてもかまいません。テーマは自由なので、投稿者やコメントの文字が読める色合いで描いてください。さあ、キミも明日のバックグラウンダーを目指そう！

A-Fro わくわく動物王国

アルカディア読者ならば溢れんばかりの[illegible]精神を持ち合わせているのはこれ[illegible]!!　てなワケで、第一回A-Fro動物王国の始まり始まり〜。

（青森県　た〜お君）
☆こうして見ると、ネコ系動物投稿が多いですね〜し。

（大分県　ぽぷろばさん）
☆確かに……けもの系投稿だが。先生なんだか複雑だぞ。

（大阪府　西ユキイさん）
☆タイマーもあにゅまる扱いなのか。まあバニーだしなあ。
◆http://www3.biglobe.ne.jp/~Next/

（神奈川県　みの虫さん）
☆妹はかぶりもの扱いかー い。可愛いからいいけど。

（大阪府　しのっちさん）
☆けもの格闘の先駆けがコレ。グリズル出るし、いい感じ。

（大阪府　鳴神ゆうじ君）
☆業界けものっ子筆頭と言えば、彼女でありましょうな。

（新潟県　八坂あづささん）
☆実はジェリーフィッシュを裏で仕切る、黒猫ならぬ黒寡か。

（鳥取県　七竈君）
☆このコーナー、純然たる動物絵が少ないよーな気が……。

（石川県　故島良さん）
☆「アタックアニマル学園係」で投稿してくる心意気に乾杯。

（東京都　キノさん）
☆未だ現役稼動中というから驚きだぜぇぇ。スバラ。

（東京都　葉月忍さん）
☆今回はロア系投稿多かったです。やっぱりと言うか。

（東京都　守山いつかさん）
☆次回作にも出るのなら、ぱんだ衣装も希望ですたい。

（群馬県　太田典明殿下）
☆果たして彼らは動物なのか？謎を孕みつつも航海は続く。

（愛知県　早乙女ナミさん）
☆言われてみれば〜。気まぐれ子猫（うそ）って感じはします。

（大阪府　ベーカリー明王君）
☆しょっぱなから動物というには強引過ぎる生き物から王国開廟！　猛獣大脱走の悪夢が。

（静岡県　中村英明君）
☆我々と同じ人類とは認めたくない存在であります。ドス竜ウッ〜。

（神奈川県　ラスカルゴンタさん）
☆人語を解するという時点で信用できないと言えよう。

（島根県　かじゃんさん）
☆南米動物王国ってかんじ。自然と共存ってのがいいですな。

（東京都　ゲコゲさとる君）
☆半獣人化だとさらにカルマが高くなるのう。

（福岡県　ゆずはりんさん）
☆4月号でP.N間違えててメンゴ！　今後もめげずによろしく。

（青森県　イトウゆーじ君）
☆隣の寅男とは違って、こっちは凛々しい虎男であります。

極！アレンジ道場

このコーナーは既存のゲームキャラに自分なりのアレンジを施して、ちょっと他では見れないわよアータという様な味わい深いイラストを集めたコーナーであり、密かにA-Froの人気コーナーに成長してしまった[illegible]な区画である。ちなみに、このコーナーは今月から掲載回数に応じて段位を与えることになっていたりする。

（大阪府　[illegible]さん・一級）
☆ボンボリボンの柄を変えるだけで立派なアレンジになるのです。

（茨城県　きくらげさん・一級）
☆ポイントを押さえたアレンジ[illegible]らげ一級の[illegible]。くっ！

（[illegible]　ムドウ君・一級）
☆ブーツや小物類のデザインがいつも冴えてるんですよね。

（神奈川県　ソンガーシングライター君・一級）
☆とんがっててかっこいいぜアニキ！　[illegible]かんなく滲み出テイル。

（愛媛県、モリヒロミさん・一級）
☆アレンジ[illegible]の女番長と言えば彼女。[illegible]イメージと服のまとめ方が巧いのね。

◆http://www.geocities.co.jp/Playtown-Domino/2790/

A-Fro ひみつ情報　今回の「わくわく動物以下略」には、読者の皆様から大量に投稿が寄せられて担当のアフロズも吃驚脱魂でした。去年の夏に開催した水着特集に匹敵するほどの、読者のオーバーソウルを見た感じです。みんなケモノ好きか!?　俺は好きだ！（完）　ちなみにハガキの後ろに付いてる「eb！」マークはQUOカード当選の栄えある証です。おめでとうございますと言えよう。

燃ジャースコンバッション牙!

政治的事情で惜しまれつつも終了した読者コーナー「燃ジャースコンバッション」。ここで最終回間際に届いた葉書たちをまとめるとともに、これからはA-Froに燃えジャス闘魂投稿をよしなに、と切にお願いする次第であります。　（柵太郎）

（静岡県　トメさん）
☆ヴァッ「よく見破ったなー」バツ「ベルトがイチゴ柄なんだよ!」

（千葉県　菅沼沙那さん）
☆恭介、ジャスティス学園に転校? こんな続編考察もありですよね。

（京都府　暗黒ドリラーさん）
☆登場人物全員が、一度はこの男に運命を握られたという事実。

（大阪府　悟己沙也さん）
☆母校の制服を、燃ジャスキャラに着せつけ～ルY高編。学園物だからできる企画よ。

（山口県　末次營亮君）
☆激しく揺らぐ蒼い炎、それは雲ひとつない青空の透度。

（神奈川県　モーケー君）
☆オルバス? ザリガニだ! いや、流先輩だあああ!

（大阪府　華南さん）
☆ふにっとモモちゃん。公式大会もこのスタイルで出るのか?

（東京都　キノさん）
☆メットを外すと、ここまで変わるか～!? パワードスマイルでキメッ!

（鳥取県　八咲ツヨさん）
☆No.10のインタビューに登場したえだやん氏の母校（らしい）。米子市民は銅像を建てよう。

裏描王女

唐突だが、福岡県・ゆずはりんさんの味わい深い葉書の裏をクローズアップしたいのココロ。野猿の「FISH FIGHT!」流版」はかっちりキテます。20点。

AD ADULT FRONTIERS

アルカノイドは君の中

http://www.moneypit.i.am

（東京都　しいのかなえさん）
☆黒が引き立てるエロスと知性。Gothicスタイル風モリガン様にかしづけ下僕どもよ。

http://www1.neweb.ne.jp/wb/you-guy/

（広島県　壱々ーさん）
☆女の子の虚弱ッカーな面ってグッときません!?　こない?　そう。前回はURL間違っててゴメン。

（東京都　ウニマル君）
☆次のDOAではランジェリー選択の導入を希望。……ごめん、聞かなかったことにして。

（埼玉県　煮炊くさん）
☆初CGどーもです。市営プールにイルカさんの持ち込みはOK?

http://member.nifty.ne.jp/aces/

（大阪府　Aす香里園君）
☆DDRのダンサー役でもいいので、復活してほしいです。もちツインビーの新作も切望!

6月の特集予告

『プール開きでチュッチュッCHU』のマッキー!（GAHAHA風）

次回の募集企画は「プール開きファイトクラブ」。遠回しに水着特集を告げる鐘と解釈するがいいだろう。プールなだけに、スクール水着限定祭、かどうかは秘密竜。

平アフロ行 PARALLEL WORKS

アフロズの二人に、男塾の松尾＆田沢よろしく「なんじゃあこりゃあーっ!!」と驚嘆の雄叫びをあげさせるパワーを持ちながらも、なんとなくコメントしにくい（笑）作品の集大成コーナー、それがアフロパラレルワークス!　アフロパラレルワークスだ（二度言う）!!　これらの作品群に、読者のみんなはどんなキャプションをつけるカナー?

（群馬県　ひらメン君）
☆Yな口元と微妙なポーズ。よくわからないよママアン!

（愛知県　蓮城龍さん）
☆ちょっぴしあやしげなtheKING氏（4Ver.）です!　さっぱりしすぎよ～。

（北海道　385さん）
☆ディズィーさんリアルな場合。このインパクト、ガンマ級。

http://e-plala.or.jp/riki

（東京都　RIKIそう君）
☆イオリス社の方も見てるのよっ、アフロ!

（福岡県　古■■■君）
☆翼のある彼女たちに車は必要ないって?　いやいや、いいクルマの乗り心地は病みつきになるですよ。

A-Froひみつ情報　葉書の裏に日常のメモや絵を記入しておくことは、単純に掲載率アップにつながると言えましょう。こちとら、ネタが足りない時（幸いにも、そんな局面はほとんどなかった）には、アンケートから葉書の裏までなんでも喰らうつくすハイエナ野郎どもですから。さて、6月のプール開き水着イラスト大祭に続き、7～8月期は背筋も凍る鬼企画を準備中。目を逸らさないでちょう!

アフロ グレースケール

アーケードゲームの世界に生きる[illegible]う暫定サンクチュアリこそ、ここアフログレースケール！ 小難しいことは考えずに、ゲーセン行ってコインを入れるだけでたちまち相互理解できてしまうのが我らのいいところでありキャラ性能なり。そんなわけで、今月も行ってみよっ！

おはがき担当：田淵健康

ドリラーGではタイゾウしか使うまいよ。
オヤジラブ故に。
（長崎県　上泉さん）

アクションゲーム、それは創造性の魂

アクションゲームというジャンルが冬の時代を迎えたと言われて久しい。このジャンルを最も愛す私としては寂しい限りである。

そのアクションゲーム不作時代の到来について自分なりに分析してみたところ、ある傾向に気付いた。

アクションゲームの生産が減り始めたのは、ストⅡに起因する格ゲーブーム到来あたりからである。以来、数年間も格ゲーというジャンルが台頭し、それが落ち着いたあたりから次は音ゲーブームにスイッチして今に至る。

すなわち、ストⅡ登場の91年以来、アーケードゲームには何かしら強大なジャンルが幅をきかせていることが窺える。

その間、他のジャンルはどうであったか？ シューティングゲームや落ちものパズルは割とコンスタントに生産されていたし、ドライブ・ガンシューなどもそれなりに数が出ていた。

そんな中、アクションゲームだけが目を覆うように激減していったのである。これはいかなることか？

これに関して、私は持論を掲げる。

「他のジャンルはベースがある。が、アクションゲームは一から作らなければならない！」

考えてみれば、他のジャンルにはどれも基盤となるシステムが確立されている。

シューティングなら「敵や弾を避けて撃つ」、落ちものは「落ちてくるものを上手にくっつけて消す」など、基本的な行為が出来上がっているのである。

格ゲーは、ストⅡで完成されたレバーでの移動と防御、レバーとボタンの組み合わせによるコマンド必殺技。音ゲーは当然「タイミングに合わせてキー操作」。ドライブや麻雀なんてそのまんまだ。

つまり、どのジャンルにもフォーマットが完成されていて、それにゲームごとの味付けがなされているということである。

素材に肉付けをしていくという感覚なら、そのジャンルはゲームが作りやすい（語弊はあるが）わけではないだろうか。

しかし、アクションゲームは全くの例外。続編でもない限り、システムはゲームごとに一つ一つ違っている。

魔界村、ダブルドラゴン、バブルボブル、ドリラー……思いつく作品を適当に挙げても、システムは全く異なっているのである。ここから窺えることは一つ。

「アクションゲームを作るには、基本システムの段階から築き上げねばならない！」

そりゃ物を作るんであれば、材料作りから始めるよりもベースに手を加えていくほうが楽に決まっている。何かブームが起こっているのなら、それに便乗すれば尚のこと。

かくて、格ゲーや音ゲーの大氾濫の一方で、元々考えるのが大変なアクションゲームはそっちのけに……。私はそんな風に分析するのだが、どうだろうか？

アクションゲームってのがまさに「創造と開拓のジャンル」であることが分かった。ゲームごとにシステムが違うんだから考案は骨だし、これが売れるだろうかという不安もつきまとう。

賭けに出るというチャレンジ精神をも要するのだろうが、安定したジャンルに依存するという風潮が定着した感のある昨今、それは難しいのかもしれない。

どこのメーカーにもアーケードゲームの群雄割拠時代（88～90年ごろとか）を振り返り、新たな発想の開拓に目を向けてほしいと切に願う。

PS、そう思うと、データイーストの業界撤退が本当に惜しまれてならない。格ゲーブームにあってもさほど依存せず、独自の道を邁進するメーカーだったデコ……。路線の豊富さは随一だったと思う。

そんなデコを彷彿させるが如く、どのメーカーさんからもまたアクションゲームがたくさん出ますように！

（滋賀県　大聖リース君）

☆ヒットしているジャンルが「正解」とみなされて、それ以外の冒険が困難となってしまったのが90年代以降。一番苦しんでいるのは他でもない、クリエイターの皆さんではないでしょうか。

一つのゲームを作るにあたって、絡んでくる思惑があまりにも多すぎる現状で（移植や版権やスポンサーの意向）、思い切ったゲームを作るのはとても至難の業でありましょう。アクションゲームは、モロにそのあおりを受けているのかも……。

アラブの富豪なぞが金をポンと出して「好きなゲームを好きに作っていい」と言ったら、きっと凄い作品が沢山出て来ると思うのですが～。特にアクションはね。

どこかでせき止められてる創造性。でも、待ってますよ。悶絶するほど面白いアクションゲームで遊べる日を！

（群馬県　太田典明ちゃん）
☆この日は童心に返って、リラックスして過ごすのもいいよね。

（東京都　桶田なりゆきさん）
☆貴重なヤシャオウ単体イラスト！他のキャラも募集中でおま。

（大阪府　西ユキイさん）
☆加速していく風と声。舞う空の色、どこまでも蒼く。

（福岡県　倉長行矢さん）
☆KOFを代表して、包君の子供の日。まだ12歳じゃけんのう。

（福岡県　しろーさん）
☆グレースケールにもアレンジの波が。お色気満点（昭和）でよろしくってよ。

（東京都　楽丸さん）
☆WOW！　ぱんだまみれだ！
……邪悪なのも混ざってますが。

A-Fro ひみつ情報
グレースケールの文章ネタは、Eメールによる投稿もガシガシ受け付けております！　んが、ネタとペンネームだけ書いて、住所と氏名を書かない困ったちゃんも見受けられる今日この頃だ。メール投稿の際にはネタの他にも住所、氏名、それと宇宙世紀限定で好きなモビルスーツをちゃんと書いて（嘘です）、軽やかに、かつ爽やかに投稿してたもれ。よろしくお願いしますね。

MM無理想無解決ターボ

今朝もやってまいりました、アンケートハガキの片隅からゲーマーの日常をお届けするMMターボのお時間でいす。
「っていうか子供の日と言ったらロリ・ショタの祭典ですか!?」と人間失格な自作自演を繰り出すコーナーでもあったりする。(潤)

最近辛かったこと、それは「マイケルジャクソンズ・ムーンウォーカー」をやっていて、ダンスマジック（？）が3つ残った状態でゲームオーバーになったこと。もったいなかったなあ（泣）。
(北海道　絵呂井和尚君)
☆その悲しさを、明日に生かせ。ガンバ。

そのゲームをやり始めて間もない時、あまりにも巧いプレイを見て、ヘコんで遊ばなくなったゲームってありませんか？
(滋賀県　カーバンクル君)
☆本誌ライター・京城君のテトリスを見た後なぞは、割と人間やめたくなるYO！

例の報道以降、セガの株価を毎日チェックしている自分がかわいい。やっぱり、好きなんだな、と。
(神奈川県　KM犬君)
☆現実に勝るドラマはなし。ということで、みんなもドキドキしながら株価を見守ろう。

VSシリーズの最新作は憲磨呂の復活や、新キャラの「アポカリプスに改造してもらったダン」などが登場する斜め45°シューティングゲーム「CAPCOM vs Fuuki」！楽しみだぜ！
それより日報アシュラバつぶれるなー。
(埼玉県　黒子の寺けん君)
☆書きたいことだけ書いて風のように去っていく、その生き方に乾杯だ。

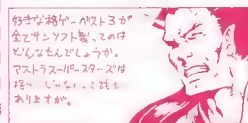
ゲーセンのコミュニケーションノートを読んで、初めてそこのゲーセンにグループがあったことを知り、改めて自分の交友関係のなさを知りました。
(宮崎県　■■の草君)
☆今後は自然にグループへ混ざるように努めてみるといいだろう。自然にな。

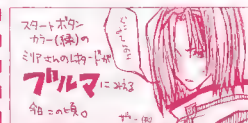
ガンダムについて。セイラさんうるさい。
静かにしてて。集中できない。
(東京都　中山君)
☆君のためを思って……。しどいわ。

探し始めて早2年、場末のゲーセンにて「脱獄」をついに発見！……予想よりもまともなゲームだった。
(鹿児島県　山内芳治君)
☆どういう予想をしていたのか、100文字以内で簡潔に答えてもらおうやないけ。

↑(愛知県　神威襟裳さん)
☆もっと他に突っ込み所はあるだろうに

↑(千葉県　てしさん)
☆確かに長すぎるな。ああ、長いさ。

↑(新潟県　八坂あずささん)
☆そうそう。なぜか多いのよ。

↑(広島県　yoshimitsu君)
☆わりとセンスいいと思うがどうか。

↑(愛知県　河重俊一郎君)
☆シリーズ最新作は台所で堪能せよ。

↑(埼玉県　水無月皇さん)
☆ムス。報告ご苦労。

↑(秋田県　おすしうまい君)
☆あの刺さりそうなシャギーは何処へ。

↑(岐阜県　JET君)
☆ストライキファイターなかんじ。

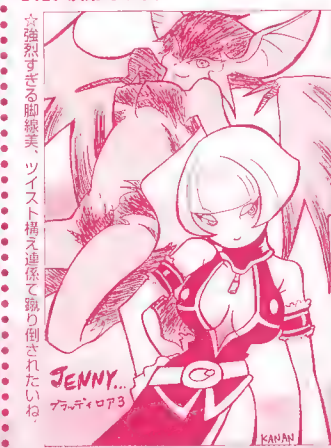
↑(千葉県　桃源郷君)
☆宇宙世紀の貴重なドリルだからな。

↑(岩手県　GNK君)
☆悩み多き思春期だもんね。

ガルニセ鑑村　一人のビッグショー!!

大阪府　華南さん特集

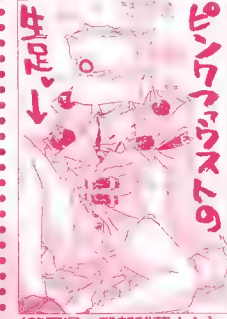
本日は、村的一人ビッグショー華南嬢特集なんだゾーッと。「ポリゴンキャラクターの胸の動きを見ると、呼気が荒くなってしまいます。どうしましょ？」という華南嬢のお悩みに村民一致して対策に乗り出したい次第である。

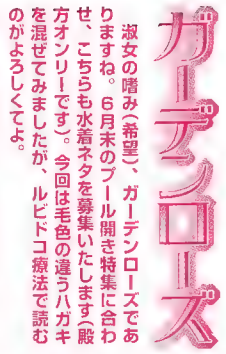
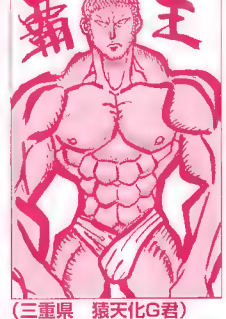
☆強烈すぎる脚線美、ツイスト構え連係で蹴り倒されたいね。

☆準備稿から始まる恋もある　王女にも、木こりにも…。フリ逃げ重要よ ね、

ガーデンローズ

淑女の嗜み（希望）、ガーデンローズであります。6月末のプール開き特集に合わせ、こちらも水着ネタを募集いたします（殿方オンリーです）。今回は毛色の違うハガキを混ぜてみましたが、ルビドコ療法で読むのがよろしくてよ。

(山口県　里美ミカサさん)
☆ユーゴさん命（？）のひたむきさが庭娘のツボ直撃模様。

(静岡県　磯部毬藻さん)
☆美形兄ちゃんでなくてもオーケー。自分に素直になりましょ（笑）。

(大阪府　相沢ぱみこさん)
☆寝そべり闇慈さん。彼のGGX投稿量が急増中なのよ。

(愛知県　「凱にスキトキメキトキス」AZさん)
☆女形市長がいないのね。いや、描かなくていいっての！

(三重県　猿天化G君)
☆ギルを描いていたら、ユリアンに超進化（？）したそうな。

チャンピオンコマーシャル

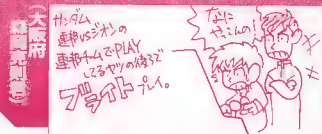
TVコマーシャルのパロディをざっくり紹介。「CMネタって風化系？」「このCMって全国放送か？」という疑問は置いといて、まずは投稿してみよう。すれば分かるさ。

(東京都　QQQ君)
☆聞いてアロ、リーナ。ちょっと言いにくいんだけど、私たち縁切ぶっちぎってるのよ～（担当コンビ監禁直前の詩）

(神奈川県　鳳凰寺嵐さん)
☆タイマン一発勝負MAXIMUM！こわいよおおお～。

A-Fro ひみつ情報　読者様が徹夜で描いたであろう気合タンなイラストに、消印の判がぺったんひゅー、いやあああ、泣く泣くホツにしたYO、という場面がごく稀にあります（本当に稀ですが）。トーンやシールが剥がれたりすることもあるので、イラストはなるべく封筒に入れて送るのがよろしいかと思われる。裏書にトレーシングペーパーを貼るってのも効果あり。ガンバ、ガンバよ！

GAMERS GROOVY STYLE ゲーセン歳時記

（大阪府

燃えろ魂の一撃 A-Fro太鼓祭り

それは3月1日の卒業式のことだった。

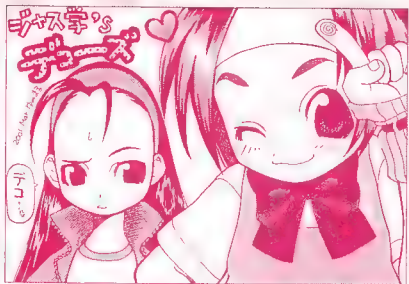
アルカディア3月号を見た日から、毎日のようにゲーセンに電話をかけ続けた女子高生二人(しかも受験生)。

その日も例の如く電話をかけた我らに電話の主は答えた。

「ああ、ドンドコ激しく叩けるよ」

……既に叩き済みなのかおやっさん……。熱いぜコンチクショウ！

何はともあれゲーセンへと急ぐ我ら。胸踊り叫ぶ心は思わず理性を失わせた。

「めっさ叩くべ！」

「おうよ、なまら叩くっしょ！」

制服のままの二人の心は、まさに荒れ狂う日本海に船を出す漢そのものと化した。

ゲーセンにたどり着いた我等は音ゲーコーナーを捜すがそこにはヤツがいない。

「まさかおやっさん、ドラムマニアと間違えたのか!?」

しかし、明らかに肩を落とし階段を降りる我等はヤツを見つけたのだ。

「た、太鼓がいたーっ！」

狂ったかのようにコートとマフラーを投げ捨てた我等は鬼のように叩いた。スカートにヒールの高いブーツでありながら、腰を落とし叩きまくること十曲。

充実感に我等は顔を見合わせ、互いを称えた。ふと違和感を感じ手を見ればマメだけでなく血マメが二、三個潰れていた。

「ふふふ、私達の心の熱さに身体がついていけなかったようね」

その後一週間続いた地獄のごとき痛みに、

「た、太鼓にやられた……」

とうなされる自分に母はただ首を傾げるばかりであったと云う。

（北海道　狼神涼希さん）

☆こ、ここまで熱い女子高生はA-Fro始まって以来かもしれぬ。今後もそのバーニンハーツをもってして、ゲーセンライフを楽しんでくれることを願ってやまない。

つーか、北海道の女性投稿者はキャラが立った個性派が多いと思うのは気のせいか。あなどれねぇぜ……。

学生注目!! 学生注目!! 我々は某北高校伝統の應援團であ～る!! そうだ～!!

というわけで今日も練習が終わり、すでに引退された先輩からお話があった。

「前にゲーセン行ったら、幹事長、お前ビーマニやってなあ、わはは、あれはやべえ」

「押忍!!」

幹事長とはかのビーマニマニアSくんである。彼のプレイスタイルは半分超人的なことで知られている。

「ところであのゲーセンに太鼓叩くゲームあったぞ……。おい、正鼓手、行ってこい、わはは」

しかし正鼓手はゲームをやるような人間じゃない。仕方なく副鼓手である僕が出向くことにした。連れは應援團のビーマニマニアSとパソコンマニアの会計H君だ。余った昼食代を握って、我々はゲーセンに向かった。

見知らぬ大きなゲーセン、治安が悪そうで緊張する。音ゲーコーナーの回りには金髪茶髪の中学生がたむろっている。目を合わせてはいけない。幸運にも「太鼓の達人」だけはそこから離れていた。音ゲーじゃないのか……？

備え付けのバチで太鼓を叩いてみる。足を縦に開き右足に体重をかける、そのとき曲げたひざは内側に曲げる……おおっと、伝統のフォームを一般人の目に触れさすわけにはいかねえ。

普通の姿勢でやろう、普通の姿勢。……ポコポコポコ…

…普通の太鼓じゃねえええええ!! 音がしないではないか。まあゲームだしいいか。

「う～ん、じゃあいってみようか～？」

手元の小銭を投入した。H君も後を追って投入した。

「お、おい！ スタートボタンどこだ？ ない！ ない！」

二人で同時プレイというときに一人で始めてしまうのは悲劇である。二人同時にスタートボタンを押したい。しかし、ボタンがない！ ない！

「……落ち着けよ。太鼓叩けばいいんだよ……」

あきれるな、S。ともあれ二人プレイ開始に成功した。

はっきり言って我々は音ゲーには自信がある。叩く所が2ヵ所しかないこのようなゲームにおいて我々がひるむことはない!!

かと言って一曲目で死ぬのもお金の無駄だ。ふつうモードでいってみよう。

カーソルの動かし方が分からないので太鼓の右の角をおそるおそる叩いてみる……成功だ。

曲選択も同じ調子だな……とりあえず最初は「☆」2つぐらいか？ ということで「ちょこっとLOVE」。

應援團にはファンが多いのだ、けしからん。とにかく騒ぎながらクリア。コンボがほとんどすべてつながっている。……楽勝である。

黄色のところは乱打(専門用語)かあ……ニヤリ。得意分野である。

もし正鼓手にやらせたらすごいことになるだろうなあ…

…フフフ……(彼の乱打は機械のように速く正確である)

はっきり言って応援の時に太鼓の角を叩くことなんてない。だからそこにはとまどったがすぐ慣れた。

2曲目も順調にクリア。最後も星5つを簡単にクリアした。おっと、僕はランキング1位、名人じゃないか。

ネームエントリーにさしかかっても、やっぱり操作が分からない。叩くと一文字ずれるようだ。「おすぎ」といれよう。「おすぎ名人」だ。

まず4回叩いて「お」。角を叩き2文字目は「す」……あ、角を「せ」に!! あせって乱打をする。

何とか二度目の「す」で止める。次がまずかった。「ぎ」である。すごい下にあるのだ。

とにかくはじめから乱打！ 乱打！ 濁点が見えた瞬間には「ぐ」「げ」である。

また乱打！ 乱打！ 何回も「ぎ」を通り過ぎる。やばい！ 時間がない！ あせる僕。

「ぎ～ぎ～!!」といいながら太鼓を叩きまくる姿はさぞおまぬけだっただろう。

落ち着け、落ち着け、「が」まで来たぞ……あと一回だ!!

……ポコ。

……タイムアップ……「おすが」やんけ。

汗まみれになった体でニンジャアサルトやらナスカーやらやって、帰り際に「太鼓の達人」に目をやるとやっぱりスコア一覧で一位に輝いているのは「おすが名人」だった。

今度は「おすぎ」といれることができればいいな、と思った。

（静岡県　塩ピーコ君）

☆ゲームはスタートボタンを押してからネームエントリーまでが肝心です。次は援團の名誉にかけて、確実なるネーム入力を切に願うものであります。押忍。

（茨城県　ゆみまるさん）

☆デコ助ならバツも負けちゃいませんぜ。
つーか太陽学園っておデコ広い人多いんじゃ……。

http://members.jcom.home.ne.jp/marujirushi/

（埼玉県　マルミさん）

☆微妙に病んでると思うがどうか。
色物チームのそしりは免れぬのう～。

（石川県　故島良さん）

☆景気付けなら迷わずコレ！
夏に向かって盛り上がるケロ!!

A-Fro ひみつ情報　アフログレースケールでは、新作のゲームレビューなども受け付けているぞ。プレイしたニューゲームを遊んで感じたことなどを主観バリバリで書いて送ってくれ。システムやグラフィック、操作性などに点数を付けて、その根拠をもりっと書いてくれても可。いいところは伸ばして不満点は改善、より楽しく遊べるゲームの登場を願って、皆で力を合わせるべし！

アフロ歳時記 小ネタの園

先日、ギガウイング2を購入した。周りのゲーセンは新作(特にシューティング)があまり入荷しないので、業務用とほぼ同時期に家で遊べるのは嬉しいけれど、それ以上に悲しくもあります。
基板モノの新作ですら入れることができないのは、店舗を維持することで精一杯ってことでしょ?
俺は古いタイプのゲムっ子だから、ゲーセンでゲームするのが一番楽しい。たくさんの筐体に囲まれた空間に腰をおろしてお金を入れるという行為は、今になってもいいものだ。あの緊張感がゲームの上達速度を上げてくれる。
今年のAOU以降は久々に良作が揃いそうなので、期待しちゃう。基板モノが主流になって、昔のようにまた本当にゲームが好きな奴らが集まるようなゲーセンに戻ってほしいなあ。
PS. ついにアシュラバを置いてある店を発見。何人かが熱い視線を送っていた。ストIIダッシュが入荷したくらいの感動があった。
(北海道　角修一君)

(静岡県　竜胆さくらさん)
☆少しづつだけど、それは確実に。一日一日を、悔いなく生きましょう!

(神奈川県　ソンガーシングライター君)
☆乙女以上小悪魔未満。
ヴィヴィッドハーツのせめぎ合いでえす。

☆ゲーセンのゲームは、ローディングもないから集中力が途切れないし、いちいちソフト立ち上げなくてもいいし、いいことづくめだ!
てなわけで、ご家庭では味わえない感動と興奮を、これからも共にゲームセンターで味わっていきましょう。

ビデオゲームもより多くのお客ちゃんにアッピールしようと続編などは「ビギナーモード搭載!」などとあるが、果たして本当にそれでよいのかな?
いわゆる一般ちゃん向けに操作説明やランクを下げたお試しモードなど、メーカーの意気込みを感ずるものもある。が、あんまやんねーっすよ、一般マン。
周りの目を気にして、手間なくして多くを望んでこそ、ヤツら。モード選択で悩みつつも、しなやかにノーマル爆沈。彼曰く「わかんね」(with つまんねえから別のゲームしようぜオーラ)。
いや、彼を責めちゃいかん。皆、お忘れか、もはやスレ極まった僕たち私たちにも、初々しくシャイニング(誤)なビギ時代。人前での行為はテレるものじゃよ、ウン。
しかるに、ママンが優しく僕らの身体を心配して、ニンジンを細かく刻んでハンヴァーグに混ぜるが如く、それとなく無理なく大人の階段を登っていただくのが小森かつおばちゃまにてモアがベター。
いっそのこと、通常スタートでイージー、ボタン押したままのスタートでノーマル、コマンド入力でハード、ベリハというのも考えられるのでは? 新しい風も世界には必要じゃし。の。
(高知県　Dr.ヤマイダレ君)
☆精神的抵抗なくシステムが理解でき、コインを入れるたびにトゥービーナチュラルに上達できるってのが理想なんでしょうね。
気が付いたらうまくなってるじゃん、俺。みたいな感じが一番嬉しいですな。

(福岡県　皐月トミィさん)
☆さすがに戦国ビジュアル系の名を欲しいままにしとるだけあるわい。

次回募集

6月末発売号(8月号)のA-Fro・CMYK、特集企画は「プール開きMAX-MUM」。
君は覚えているだろうか、アルカデ04号の水着特集に寄せられたイラストの熱さを? 読者の魂が、水着の名の元に一つになったカオス感をっっっ! 今年もあのグルーヴオンサマーが、ちょっと早いけどやって来たんだよ父さん!
基本ルールは、男女の区別なくアーケードキャラの水着イラストを描いてもらえればOKなのだが、「プール開き、プールをテーマにした絵」という制約があるので注意するだべ。もちろんカラーイラストでよろしく。
なお、蛍光ペンは色が誌面に出にくいので、水着の着色などに使用しないでくださいね。マ!クベの水着を送った輩は、鼻の穴にハイドボンブ詰めて発破させちゃうぞ。

■後記タイフーン

[illegible]

ゲーセン帰りに投稿ナリ! ARCADIA Frontiers [A-Fro] 投稿ルール

ゲームに端を成す喜怒哀楽、それらをハガキ等に書き込んでA-Froに投稿してみませんか? いつでも投稿受け付け中です!

●ゲームイラスト大募集!
アーケードゲーム、ゲームセンターに■連性のあるモノクロ(1色/白黒)イラストを募集しています。内容は著しくモラルに反しない限り、面白ければなんでもアリ。イラストサイズは割とフリーですが、ハガキサイズからA4ぐらいまでがベースサイズになっています。
もちろん、CGイラスト投稿もOKです。詳しくはHPを参照してください。

●カラーイラスト投稿は「アフロCMYK」係へ
アフロCMYKでは、皆様の総天然色カラーイラストを募集しています。CG作品は、基本的に「未発表」のイラストを投稿してください。なお、個人のHPに投稿作品、採用作品と同じCGをUPなさる場合は、投稿後から45日の間隔を開けていただくと、アルカディア的に助かります。御協力お願いします。

●文章系投稿ただいま熱烈歓迎中ピロシキ
文章量は最大で800文字前後までがリミット。まじめな話から笑いのネタまで、文の特性を活かした投稿を募集しています。ゲーセン歳事記などは、日記代わりに毎日送ってください。
E-mailでの投稿も、お待ちしています。

●試験に出るCGイラストデータ投稿規定
サイズは基本的に自由ですが、この場合も縦横の比率はできるだけハガキサイズでお願いします。

☆カラーCGイラスト投稿の注意
色数に関して制限はありませんが、RGBモードで作られたイラストには印刷で出ない色があるため、誌面掲載時に若干変色してしまうことがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKモードでデータ作成することをおすすめします。

☆モノクロCGイラスト投稿の注意
グレースケール、モノクロ2階調どちらのモードでも可です。

☆データ保存について
セーブファイル形式は大概どんな形式でも受け付けられますが、編集部のオススメは　フォトショップ形式(.psd)形式です。JPEG(.jpg)形式でセーブしてしまうと、画像が劣化してしまいますので、あまりオススメできません。どうしてもjpgでセーブする場合は、クォリティを75~95%以内でのセーブを推奨。
※郵送の場合はjpgではない、非圧縮のファイル形式がおすすめです!

★画像の受け付けデータ容量を引き上げました!
サーバーのパワーアップにより、投稿データは3MBまで対応できるようになりました! これで心おきなくドシドシ投稿してください!!

●E-mail投稿時の注意及E-mail投稿する際は住所、氏名、ペンネームを忘れずに! 特に住所は要注意。プレゼント等が当選しても送ることができなくなってしまうからね。

次々号8月号の締切は…… 5月18日(金)消印有効!

リビドーまかせにオリジナルコーナーを立ち上げよう!
そんなA-Froの宛先は、
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
A-Fro各コーナー係

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです!
E-mailでのCG・文章投稿の詳しい諸注意は、こちらを参照してください!
http://www.arcadiamagazine.com/

E-mail投稿(文章ネタ投稿)のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね!
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください!
afro_cg@arcadiamagazine.com

柏餅って葵とレコピー誌に似てる

ゲーパロ 愛の館 へいらっしゃいませ!!

皆さん、ゴールデンウィークはいかがお過ごしですか？ 4月号で紹介した春のイベントは行かれます？ 今月も厳選した同人誌を春風に乗せてお届けします！

幕末浪漫 月華の剣士 第二幕　発行／月ノ色

宿刃神 ～刃に宿ル神～

小説　シリアス

挿絵もアクションもないけれど、読みやすい文体で凶器＝刀と狂気＝心の関わりを静かに優しく描きます。メイン主役は高嶺パパ！

A5版　コピー　40P　表紙1色
100円分の無記名小為替＋送料160円分の切手＋宛名カード
〒175-0094　東京都板橋区成増4－27－16　第三旭マンション201号　本橋稚子

餓狼-MARK OF THE WOLVES-　発行／迷犬パピィ

Family Daily

ギャグ

全編これテリーとロックのガチンコ親子ドツキ漫才！仲良くケンカしています。線のハッキリした絵柄がギャグの落差に生きてます。

A5版　オフセット　44P　表紙2色
400円分の無記名定額小為替＋200円分の切手＋宛名シール
〒166-0004　東京都杉並区阿佐ケ谷南3－40－21　コーポ横川206　越智和代

鉄拳シリーズ　発行／Legacy World

DEATHWOUND

シリアス

B5版　オフセット　40P　表紙3色
600円分の無記名小為替＋200円切手
〒125-0002　東京都葛飾区西亀有3－38－22－102　高橋亜東

この鉄拳本"やおい"と言うにはあまりに深い！

メインは24Pシリアス。1コマ1コマの絵が心の動きを冷酷なまでに描き出します。これこそ漫画の力！ ただ最大の見せ場は男2人のキスシーンですので、男性の方はご注意を。

狂気に一歩ずつ踏み込んでいくような、李の一八への思いが、過剰なほどのセリフの嵐と無言の間の対比で浮き彫りにされます。重くて渋くて切なくて、でも、とってもステキ！

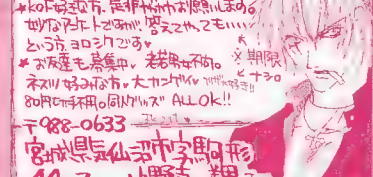
伝言板

お探しの方はどなたですか？

★ギガウイング本ゲスト＆アンケート回答者募集
8月に発行予定のギガウイング本のゲスト＆アンケート回答者を募集しています。アンケート・ゲストどちらか1つだけでもかまいません。ご協力おねがいします。詳しくは下記まで、切手は不要です。
〒824-0003　福岡県行橋市大橋1丁目12－2　池田幸恵

★ポップン文通相手募集
ポップンミュージック大好きな方、新堂敦士さんファンの方！ 私と文通しませんか？ もちろんイラ交もOKです。男女・年齢問いません。ちなみに私の好きなキャラはあっしゅです。
〒680-0001　鳥取県鳥取市浜坂6丁目3－12－117　青亀有紀

このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば……、サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と会員してよい連絡先を明記して送ってください。

kofアンケート回答者様大募集
〒988-0633　宮城県気仙沼市字駒形44-2　小野寺 里

メイドの控え室　はぁ、今回のコラムはシビアだった。でも、現状ではこのコーナーに投稿するために同人誌を作る、という方はいないでしょうから、まぁほんの参考と思って下さいね。あ、申し込みオプションも紹介しとこう。もし、アイコンで「男性向け」「女性向け」と特に記して欲しい、という方は、申し込み事項に「男性（女性）向け表示希望」と、PRとは別に書き加えて下さいね。

●アイコンの説明● ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略　ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。　■設定　キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。　■研究　アーケーダー的工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します。（何かのリストなど）　■男性向け／女性向け　それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています。　■18禁　未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。　■ギャグ　内容がギャグであることを表しています。　■シリアス　内容がシリアスであることを表しています。　■イラスト　イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。　■4コマ　4コマオンリー本を表しています。　■小説　小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

餓狼伝説シリーズ　発行：+EIL+

真冬の散歩道。

シリアス

おサボりビジネスマン上司ギースの、真夜中の息抜きに付き合わされるほんの少し生意気げなビリー。サラリとした風味のお話です。

A5版　オフセット　20P　表紙2色刷
300円の無記名小為替＋40円切手＋宛名カード
〒981-1106　宮城県仙台市太白区柳生1－5－1　阿部様方　乳井直子

幕末浪漫　月華の剣士　一・二幕　発行：ちぇりーKIDS

幕末阿呆伝

ギャグ
4コマ

画力に支えられた各キャラの濃いディフォルメが爆笑モノ。一部2色刷り、コスプレ紹介など構成も凝った本ですぞ。半オリキャラ有。

A5版　オフセット　60P　表紙カラー
600円分の無記名小切手＋200円分切手＋宛名シール
〒229-0022　神奈川県相模原市由野台1－12－1　山家幸

ギルティギアX　発行／SUPE・O

S.H.R

ギャグ
4コマ
シリアス

ソルとカイは仲悪めで、ハニワ顔メイちゃん大活躍！どのギャグも勢いがあってテンション高いです。シリアス超短編のオマケ付き。

B5版　オフセット　40P　表紙2色
400円分の無記名小為替＋240円分の切手＋宛名カードorシール
〒690-0052　島根県松江市竪町78　梶美由樹

ゲーパロ館の舞台裏をチラリ　こんな基準で選んでいます　インタビュー　ウィズ　ジョイ・スティック

いかにして同人誌は選ばれるのか？

牡丹「今月もたくさん送られてきましたねっ！」
ジョイ「ありがたいことです」
牡丹「でも、この中から7冊しか載せてあげることができないんですよね……」
ジョイ「残念なことです」
牡丹「そういえばジョイさんはどんな基準で同人誌を選ぶんですか？　愛？　やっぱ愛ですか？」
ジョイ「……愛は大事です。ですが、それ以上のものも問います。この選考は実際には多数の同人誌どうしの“競争”です。良い内容の本でも、それ以上の本が7冊以上あれば落選になります。基準は絵、ストーリー、ギャグ、個性（←割と重要）などを計算に入れ、総合的に判断します。いわば“形になった愛”のぶつかり合い、ですかな」
牡丹「形になってない、誌面にうまく現れていない愛や思い入れは評価しようがない、と？」
ジョイ「評価はしたい。でもそういう本を採用し、上手な絵の本や笑えるギャグの本を落としたら、私たちの紹介を基準に面倒な郵便手続きをしてまで本を買おうとなさる方々の信用を失います」
牡丹「……シビアですね。よ～し、この際だからあたしがジョイさんに選考基準をいんたびぅ～♪」
ジョイ「イ、インタービュー？　私に？」

コピー誌・マイナー・オリキャラ大OK！

牡丹「本の装丁については？　コピー誌やモノクロ表紙は評価が低いんですか？」
ジョイ「表紙や装丁以上に中身重視。フルカラー箔押し表紙の本を落とし、無地表紙に題名を打っただけのコピー誌を採用することもあります」
牡丹「厚い本や2冊組の方が有利？」
ジョイ「う～む、厚いけど内容の薄い本もあれば、少ない枚数で充実した読後感が得られる本もあります。枚数そのものはあまり関係ないですな」
牡丹「同人的にマイナージャンルの本は不利なんですか？　古いゲームネタとか研究系とか……」
ジョイ「むしろ逆ですかな？　7冊選ぶ際、同じゲーム、同じ傾向の本ばかりにならぬよう気を付けています。その関係上、珍しいジャンルの本はほんの少しだけ有利かも知れません」
牡丹「絵が上手い人の方が有利？」
ジョイ「それはまぁ、そうですが。ただし絵が上手いだけの本よりは、絵に多少難があっても、話に工夫があったり、心が動かされたり、笑えたりする本を優先しています」
牡丹「ゲーム設定に忠実な作品でないとダメ？」
ジョイ「オリジナル要素＆キャラもOKです。ただ、読み手にはそういう要素を好まない方もいるので、紹介文で一言触れるようにしています」
牡丹「絶対に掲載されない本はありますか？」
ジョイ「アーケードゲームを題材にしていない本や、アーケードネタの比率があまりに低い本」
牡丹「最後に、投稿者の皆さんに一言～♪」
ジョイ「今は掲載数も限られていますが、これからも書き手の皆様の“形になった愛”を、読み手の皆様にお届けするお手伝いをしたいと思います。どうぞ、どんどん同人誌を送ってください」
牡丹「アンケートの方でも応援お願いしま～す」
ジョイ「……ぷはーッ！　緊張しましたぞ！」

ポップンミュージック　発行／おくとぱすぴーむ

最大多数の最大幸福

18禁

絵柄はとってもカワイイ！ちょっと雑に感じさせちゃう部分も味かしら？　精気のやりとりという名の男性同士のHシーンがイイ感じ。

B5版　コピー　44P　表紙カラー
400円分の無記名小為替＋160円分の切手
〒860-0052　熊本県熊本市田崎本町8－41　野尻麻衣

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで続編がでたりするものはOKです）。18禁もOK。攻略本はとくに歓迎します！

次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。

- ●本のタイトル
- ●判型
- ●総ページ数
- ●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）
- ●本のPR文（40字以内で）
- ●サークル名
- ●通販申し込み先
- ●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法
- ●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯　お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）

できたらこのコーナーの意見、感想も書いてくださいね。

では、たくさんの投稿を待ってます！

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル　(株)エンターブレイン アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→　dohjin@arcadiamagazine.com

締切　基本的に随時募集です。6月末に掲載を希望する人は5月21日(月)消印有効です。
コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方

ゴールデンウィークは日本中を飛び回る予定のアナタは旅先で、自宅でまったりするアナタはちょっと足を伸ばして、いつもと違うお店に足を運んでみるのもいいのでは？　当然、本誌連載のゲームセンターマップはバックナンバーを揃える勢いで要チェック！

TextJoe/知らない土地の知らないゲーセン、入り口をくぐる時はちょっとドキドキ。長距離出張は仕事もそこそこにゲーセン巡り（悪）。

「ゲーセン情報サイト」

ARCADER.NET

http://www.arcader.net/

攻略　ハイスコア　掲示板　サウンド　CG　プログラム　同人活動　オールドゲーム　基板

充実したゲーセンHPリンクを誇る

ホームページを持つゲームセンターのリンク集であるACリンクがイチオシ。ゲームセンターのホームページに関して、「オフィシャルページorファンページ」「アルカディアハイスコア掲載」の分類が色分けてあり大変判りやすい。

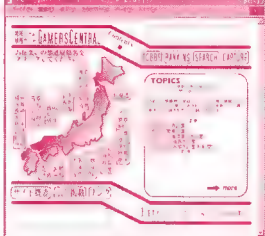
なお、ゲーセンホームページの検索は、地方→都道府県という選択で行なうが、JavaScriptで記述されているのでブラウザの設定を確認してからアクセスしてほしい。新鮮な情報ををキャッチするために、半年以上更新していないサイトについては、リンクから削除される。削除される理由としては消失、停止、終了、閉店などがあげられる。

また、掲載されているのはゲームセンターだけでなく、いわゆるいろいろなグループ店のホームページも情報化されている。旅行先地域にマッチする場合には、その地域に根付いたチェーン店をチェックできるので活用しよう。

シンプルで見やすい造りになっているのトップページ。まずはACリンクのボタンを押して、ゲーセンホムペリンクへジャンプだ！ゲーセンホームページの検索は、こちらから行おう。

ゲーマーズセントラル

http://ge-sen.com/

攻略　ハイスコア　掲示板　サウンド　CG　プログラム　同人活動　オールドゲーム　基板

地域ゲーム情報サイト

トップページ画かれている日本地図から判るように、日本中のゲーセンをマッピングしていこうというページ。この各都道府県をダイナミックにクリックできるのは、単純明快な操作で使いやすい。検索機能もあるので、目的によって使い分けてほしい。プレイヤーは行きたいゲーセンの検索に、各ロケーション・オーナーの方はお店の宣伝にと、双方とも使いこなしてもらいたい。

なお、操作にちょっとクセがあるので注意が必要だ。ホームページ地図を選択した後に現れる画面左の"GE-SEN"というボタンをクリックして検索が始まる。検索は市町村名による検索が可能。併せて、最終更新日とゲーム名（新規入荷、稼動中、入荷予定）をキーとした検索もできる。また、登録されている情報を検索することができる。情報登録は随時受け付けているので、ぜひ君も登録しよう。

トップページの地名はクリック可能で、各都道府県のトップへリンクする。そのリンク先では、マスコットキャラクターがお出迎え。

ゲームのお宿 ●http://www2b.biglobe.ne.jp/~slime/

知る人ぞ知るロケテストや新作情報を中心としたサイト。iモードページ（http://www2b.biglobe.ne.jp/~slime/i/）も提供されている。掲示板などを有効に活用して情報交換しよう。

ゲーセンネット ●http://www.gamecenter.ne.jp/index.shtml

ゲーセン主催のイベントを中心にコンテンツを組み立てている。掲示板では書込の際にビデオゲーム・メダルゲーム等、キーワードの設定ができるため自分が興味ある話題に参加しやすい。

痛快ゲーム通り ●http://www.geocities.co.jp/Playtown-Yoyo/9605/

マイナーゲームのロケーション情報ということで、管理人好み(?)ゲーのゲームセンターの設置状況がある。情報は日本中を網羅している。このゲームを絶対やりたいという人にオススメ。

究極達人組本部 ●http://www.fitweb.or.jp/~tatsujin/

「富山近郊ゲーセン事情」というページでは富山のゲームセンター情報を網羅している。プレイ料金や設置ゲームだけでなく、周囲の食事環境やコンビニの情報もあるので、実用性が高い。

KusanagiHolic ●http://www.geocities.co.jp/Playtown-Toys/6514/main.html

KOF情報を中心としたゲームセンター情報の、「Game Center Map」がオススメ。KOF向けサイトだけあって、攻略情報も充実している。

OnceMoreVideoGame ●http://OnceMoreVideoGame.Com/

レゲーを設置しているゲーセン情報、オールドゲームゲーセンマップ（東京都内）がイチオシ。情報がやや古めではあるが、お店やその場所と地図情報はいつまでも活用できる。

Game Logistics ●http://cgi.members.interq.or.jp/earth/bns/

全国のゲーセンの稼動状況や、新作・ロケテなどの情報を総合的に扱っている。ゲーセン情報局のML（※1）で、最新情報だけでなくロケテ情報なども入手することが可能。

※1　メーリングリストの略。リストの参加者宛にメールを送信、返信すると、全員に内容が送信される便利なシステム

ゲームの宮殿 i ●http://village.infoweb.ne.jp/~laurel/ai/i_index.html

携帯電話からのアクセスを前提としており、ロケテの早い店を紹介している。ブラウザアクセス向けのホームページも別途運営中。携帯ならではの利便性を活用してほしい。

Pleasure SHOP!! ●http://www.mirai.ne.jp/~darin/

「drum mania」のコンテンツで、ドラムマニアの入荷情報として日本中のゲーセン情報がある。日本中に協力者がいて非常に充実した情報を誇る。

大海のひとしずく ●http://www.linkclub.or.jp/~nello/

都道府県分類の全国ゲーセンロケーション情報、駅周辺分類のゲーセン情報が質、量ともに強力。駅周辺情報は、山手線と小田急線が対象。プライズゲッター御用達の情報も充実。

なみまが ●http://www4.freeweb.ne.jp/play/irei/top.shtml

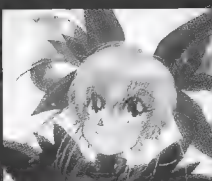
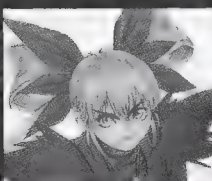
沖縄県全域のゲームセンター情報を網羅。掲載される情報は、自分の足で作成した詳細なレビューが特徴で、読んでいるだけで楽しい。沖縄観光の人も、プリントアウトして行こう。

WWWの泳ぎ方 TIPs

今月紹介しているゲーセン情報サイトですが、どんなゲーセンに行きたいのかを明確にしてから検索したほうが、目的にマッチするゲーセンを探せるぞ。●東京の新宿で遊びたい●オラタンのアツい店に行きたい●ノート巡りでイラスト描きまくり●やっぱ近畿の長瀬でレゲーだ、といったカンジで探してみよう。また最近は、メーカー直営店オフィシャルを始めとして、ディストリビューターや各ゲームセンターによるサイトや、オンライン版ゲーセンノートのようなお店の常連のサイトもあるので、旅行を計画している段階でチェックしてみよう。もちろん、宿泊場所や終電情報のサイトは要チェック。現地で探すのは大変だ（筆者体験済）。

泳ぎ方PLUS

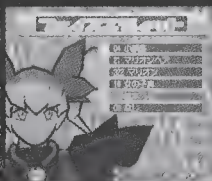
ゲーセンのホームページは、お店の紹介とコミュニケーションエリアの2パターンが多いカンジ。後者の場合、携帯電話にも対応していると思い立った時にアクセスできてベターかも。「扱ってほしいお題」や「扱ってほしいサイト（自薦他薦問わず）」は相変わらず募集してます。post@arcadiamagazine.comへフリーフォーマットでお願いします～。

今月はですね。ロリっ娘と言えばこの人、マリオンさんの登場です。いい子ちゃんの彩京ファンはもう知ってると思うけれど、アレです。カラーじゃないのが残念ですが、とりあえずいっときましょう。

彩京刑事

-psikyo deka-

彩京アーケード

第16回

ヤマダ隊長：マッリオ〜ン、マッリオ〜ン、ちっちゃな大魔法つっかいっ♪

冒険娘サカモト：何ですか、そのヒゲに似合わぬラヴリーな歌は？

ヤ長：「ガンバード」の挿入歌「マリオンのテーマ」だよサカモト君。94年の大ヒットナンバーを知らんのかね!?

娘。：知りませんでした、っていうか私の入社より随分前ですね！　最初から歌ってくださいよ！

ヤ長：いや、マリオンの霊が憑依せんと歌えんような歌詞のオンパレードだから割愛させて頂く！　そんなワケで、今回は「吉例　春のマリオン祭り」始めさせて頂く!!

娘。：彩京の看板キャラっていうと、やっぱりアインかマリオンですからね！　それ以後、一向に看板が増えないっていうのもアレですが……。

ヤ長：黙らっしゃい！　看板なんか1枚とか2枚で十分！　第一、企業の看板が10枚も20枚もあったら、玄関どこか分からへんやん！

娘。：何の話ですか！　ちゃんと「マリオン祭り」の話をしてくださいよ！

ヤ長：おぅ！　云われなくても祭るぜ。祭ってしまうぜ、ドカンとよう！　ところでサカモト君は、マリオンについてどのくらいの知識があるのかね？

娘。：そりゃ広報担当ですからネ！　プロフィールなんかは結構憶えていますよ。過去、数タイトルに登場していますが、初出が94年の「ガンバード」ですから、もう7年になるんですね！

ヤ長：うむ。ちなみに、これが93年頃に描かれた最古のマリオン、確かホワイトボードに描いたのをプリントアウトしたものだ！

（イラスト1参照）

娘。：何か形容しがたい物体なんですけど……。

ヤ長：確か、「イメージはホウキで飛ぶ不思議の国のアリスで行くロリ！　もちろんエプロンドレス着用ロリ！　魔法少女らしく、言葉を話すペットでも付ければ万事OKロリ！　げひゃひゃひゃー！」と、親父だらけの企画会議で決定した記憶があるのう（遠い目）。

娘。：つくづく、キャラクターってカオスから誕生するんですねぇ。それで、イラストレーターの中村博文さんによって、現在の姿になるわけですよね。

（イラスト2参照）

ヤ長：うむ。他のキャラは決定までに稿を重ねたが、マリオンだけは一発OKだったな。13歳という設定だから、ガンバードの舞台は1910年ということになる。

娘。：この次に登場するのが「戦国ブレード」のセガサターン版ですね。確か、空間転移の魔法に失敗して、ブレードの世界に出現したという設定で。

ヤ長：EDにアッシュも同じ格好で登場しているし、年齢も同じなので、これも1910年と考えて良かろう。

（イラスト3参照）

娘。：他のキャラに合わせて、司淳さんが作画されているんですよね。けっこういろっぽくなってます。

ヤ長：そして、この頃すでに発売されていた「ガンバード」コミック版をご担当頂いた、夏元雅人氏作画によるのが「ガンバード2」のマリオンじゃよ。

（イラスト4参照）

娘。：前作の魔鏡の影響で、1年に1歳若返る体になったんですよね。体型が9歳という設定ですから、前作から4年後で1914年、マリオン17歳のお話ということになりますね。

ヤ長：その通りだよサカモト君！　さらに今回の新作「ガンバリッチ」にて、マリオンの知られざる過去が明らかになるという寸法さね！

（イラスト5参照）

娘。：長いマエフリでした！　さて、今回の舞台は1906年、マリオンは正真正銘の9歳！　アッシュたちに出会う4年前の話ですよ！　新キャラの少年なんかも登場して、今から興味津々ですよね！

ヤ長：全然。ワシ、ちょっとロリキャラには興味なくてな……。

娘。：何じゃそりゃぁあ!?　今までのフリは何だったンですか(小池調)!?

ヤ長：「ガンバリッチ」は記事ページの方にお任せすれば良かろうて！　今回の本題は、既にTGSにて公開されている「対戦ネットギミック」！　我らがホットギミックチームの最新作なんじゃよ！

娘。：それドリキャス……アーケードじゃないですけど。

ヤ長：話は最後まで聞き給へ！　この「ネットギミック2」、自分でエディットしたオリジナルポリゴンジャンファイターでネット対戦が可能なんじゃが、「ジャンアメリカ」や「ジャンショーグン」等、歴代のホットギミックファイターが再現できるに留まらず、こんなものまでエディットできてしまうんじゃよって、本邦初公開!!

（画像1参照）

娘。：マリオンじゃないですか！　しかもトゥーンな感じのポリマリオン！　これで「辱め固め」なんかもアリなんですか!?

ヤ長：あ〜「辱め固め」でも何でもやんなさい。そういうゲームやから。おまけにこんなモードもアリだから、マリオンファンはもう本体ごと買うが吉！

（画像2参照）

娘。：トドメに白亜右月さんのマリオンですか！　これはもう、21世紀も彩京の看板はマリオンで決まりですね！

ヤ長：いや、もういい加減、新しい人気キャラ出さないと駄目じゃよー！

娘。：どないやねん！

イラスト1　プロトタイプマリオン

イラスト2　中村博文マリオン

イラスト3　司淳マリオン

イラスト4　夏元雅人マリオン

イラスト5　あかつきごもくマリオン

画像1　ネットギミックエディットマリオン

画像2　白亜右月マリオン

ドリームキャスト専用ソフト「対戦ネットギミック　カプコン彩京オールスターズ」発売は6月末！
お便りも募集中。〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル 株式会社エンタープレイン　アルカディア編集部 彩京刑事係

コラム

庄司といづなの げいパラのいヤ 第16回

「頂上規格」

トップフォーミュラという言葉がある。例えば「フォーミュラマシンのレースの中での、トップフォーミュラはF1である」てな言い方をする。要するに、そのカテゴリーの中で最上位にある形式を指す。厳密に定義すると違うかもしれないけど、そう思ってくれていても、まぁ問題はない（笑）。

さて、ゲームのトップフォーミュラというとやはりアーケードゲームだが、思うに最近、胸を張ってそう言える状況でもなくなってきたような気がしないでもない。

昔はアーケードゲームと家庭用、あるいはパソコンとの性能差が大きく、まさにF1と自家用車並の違いがあったのだ。もちろん、完全移植など夢のまた夢。かく言う僕もゲーム会社にいた頃、どう逆立ちしても不可能なものを、いかにしてそれらしく家庭用ゲーム機に移植するか頭を抱えた事がある。

その代わりといっちゃなんだけど、確かにその頃のゲームセンターには夢もあれば花もあった。家で遊ぶことはできないし、ちょっと待ったところで移植は絶対に不可能。ゲームセンターにあったゲームはみんなそんなものばかりだった。まさに民俗学でいうところの「ハレとケ」の「ハレ」の場だったわけだな。

だけど、月日は流れて早二十一世紀。アーケードゲームと家庭用ゲーム機との性能差はほとんど無くなってしまった。最近では家庭用ゲーム機を先に開発して、それを元にコンパチブルな業務用ボードを開発するようになってきたのだ。そんなわけで「家庭用ゲーム機の性能が、アーケードゲームに追い付いた」言う人もいるけど、考えてみればこの現象、むしろ「アーケードゲームの進化が停滞している」んじゃなかろうか？

それにゲームセンターで家と同じように遊べたんじゃ、ハレもケもなくなってしまうしな。

最近はゲーム業界全体が低調だけど、案外、原因はこんなところにあるんじゃなかろうか。もうちょっと環境に合わせたというか、少々、羽目をはずしてもいいから、アーケードに特化したゲームが求められてるんじゃないだろうか。

月並みだけど「ゲームセンターでしか遊べません。家庭用には移植できません！」てなものがね。

そんな事を考えていたら、なんとセガさんが家庭用ゲーム機から撤退するというニュースが飛び込んで来た。『マークⅢ』以来のセガユーザーで、先日、ドリームキャストの『ファンタシースターオンライン』小説版を執筆させていただいた身としては残念でならないが、しかし反面、ホッとしたのもまた事実だ。業績悪化が伝わるにつれ、僕はセガさんが業務用から撤退してしまう事を内心恐れていたのだ。今セガさんがアーケードから撤退してしまったら、ゲームセンターはどうなるのだ？

だけど、どうやらアーケードにはこれまで以上に力を入れていくそうで、さっそく長年のライバルであるナムコさんと提携してガンシューを開発したらしい。セガさんの家庭用からの撤退は残念だけど、その分、これからもアーケードに力を入れて、もう一度、テレビゲームのトップフォーミュラ、ゲームセンターをゲームのハレの場にしてほしいものである。

庄司 卓

ゲームを愛するSF小説家。その守備範囲は限りなく広く、深い（注：アーケードに限る）。代表作「それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ」シリーズ（富士見書房）「倒凶十将伝」シリーズ（朝日ソノラマ）。「PSO」「アイシア」も宜しく、とのこと。ホームページ「庄司卓完全攻略本」：http://www.dango.ne.jp/syoji-sc/

いづなよしつね

ゲーム(特にカプコン格ゲー)を愛するキャラクター製作士＆マンガ家。代表作、横スクロールアクションゲーム「パンツァーバンディット」キャラデザイン、アニメ「フリクリ」メカデザイン協力、マンガ「スパークス」「機神書記」。近況は、レヴォはピンバッチ売るッス。うさぎの間G-01、上田大王氏の「エレベーター」で委託させて頂いてます、とのこと。

今井 神

どうも、今井 神です。よく「イマイガミさん」とか「イマイシンさん」とか言われるんですが、「いまいかみ」が正解です。他誌で申し訳ないですが、「CGホビー」でも企画やってるんですが、そこでも「I・MA・I・S・I・N」と書かれました(笑)。まあ、漫画家は作品名さえ覚えてもらえれば問題無いと思いますけどね。

Pandora Charatte 攻

パンドラキャラット・カイ

●今号のテーマ

「サムライ」

このコーナーは、1つのテーマを元に、2人の作家さんそれぞれにキャラクターを競作してもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った!!」という応援、連絡は編集部まで。

鷹代 なびき

初めまして。タカシロといいます。最近ちょっと流行りの遊びが、必要以上にファンシーなカフェへ行って小指立ててお茶する「おカマちゃんごっこ」だったんですが、毎日ダラダラ過ごしていたために、そーいう事して遊ぶお金もなくなってきて、そろそろ働きに出ないとならないみたいです。だめなひと―

ホームページ：313_INDEX.html
URL：http://www.linkclub.or.jp/~mgm313/

次号予告　次号、原田雄一先生＆石田あきら先生登場！　テーマは「長ぐつ」

沢登　巧(タクミ)：
アルカディアで働く店員のひとり。ポーカーフェイスが女の子に人気の22歳。正統派キャラを好んで使い、冷静沈着な試合運びが得意。

鷹島 翔(翔)：
18歳の専門学校生。タクミにあこがれ、アルカディア常連の一員となった。ひとつ目的を見つけると、そこに向かってひた走る情熱系。

初心者STEP UP☆列伝
第2弾 エキサイトファイター翔

最終話：ふたつのラストバトル

Presented by CZ企画
イラスト　VOVO

ウィッス、オレ鷹島翔。トスメG杯の決勝戦。氷室さんとオイドンさんの頑張りもあって、ついに因縁の柿崎を引きずり出した。ヤツとの直接対決では一度も勝利したことのないオレだけど、ここはやるしかないっしょ！　勝利の栄光を、キミに（シャア風）！

闘神の領域へ……

最終戦を前に、周囲は奇妙な静寂に包まれていた。柿崎の息づかいまでが聞こえてきそうなほどに。

「まさか殺意リュウでこのオレまでたどりつくとはな……。予想できたシナリオではあったが。そうなんだろ、タクミ」

「ふふ……柿崎、キャラ差はないと思ってくれよ」

「むろん、そのつもりだ」

その会話を聞いて、オレはすでに柿崎と同じ土俵に立っていることを実感した。しかし、これで満足するわけにはいかない。オレは今、タクミさんの、そしてアルカディアの看板を背負って闘うわけだから。

ラウンド　ワン　ファイッ！

柿崎のチームは、先鋒・不知火舞、大将・ガイル。通常、先に出す人が多いガイルだが、柿崎はメインのプライドを持って大将に置いている。このプライドこそが、柿崎のカリスマ性を支えているのかもしれない。

花蝶扇ッ　波動……　龍炎舞！

ウォォ……ザワザワ

ひとつひとつ、ほんの些細な行動がギャラリーのどよめきを呼ぶ。

「翔はん、ここが我慢のしどころでゴワス！」

「大丈夫、翔くんは落ち着いてるよ」

ケイ、オウ

何とか不知火舞を倒したが、そのときタイムは残りわずか。3割程度残った体力の回復は、もはや期待できない。

「くそっ！　この体力では……」

「翔くん、ガイル戦にたどり着いた時点で、すでにキミは勝機をつかんでいるんだ！　敗北を引き寄せるのは、体力差ではなくあきらめなんだよ！」

ラウンド　ワン　ファイツ

運命のガイル戦。矢継ぎ早に繰り出されるソニックを、オレはひたすら波動拳と回り込みでしのぐ……。そんな展開が続いた。

（まだだ……。一度近寄るチャンスをつかむまで、体力を温存するんだ）

そんな希望をよそに、オレの体力はじりじりと減らされていく。残る体力は2割弱。このあたりが我慢の限界か。

ソニックブゥーム！

「ここだッ！」

ぴょーん　ガッ！

ソニックを半・先読みで跳び越えたオレは、跳び蹴りをガードさせ、対ガイル戦必殺の間合いに持ち込む。

（よし、ここからだ！）

ソニック……　ドス！

ソニ……　ドス！

よし、タクミさんとの対戦は、やっぱり役立っている。どうやらソニックを跳び越える前＋弱Kは、柿崎といえども手を焼くらしい。間合いを離される前に、どれだけ体力差を縮められるかが勝負……。

しかしその瞬間、オレはまるで鋭利な刃物を突きつけられているかのような殺気を感じた！

交錯する光と闇

ピカーン！

はたして、その予感は的中した。まるでオレの攻撃リズムを計ったかのような、トータルワイプアウト。殺気を感じるのが一瞬でも遅れていたら、オレはあえなく倒されていたことだろう。

ガッガッガッ……カシーン！

ガード後、ガイルの投げを回り込み投げ抜けでしのぐオレ。しかし、投げ抜けが成立した時点で、間合いが離れることは避けられない……。

ああ～

どこからともなく聞こえてくる、ギャラリーのため息。確かに、この瞬間、唯一の勝機はついえてしまったかのようにも見える。

ソニックブゥーム

ピョーン

何とかしてもう一度接近したいオレは、続くソニックを安易に跳び越えてしまった。

「あ、この場面はどこかで……」

そうだ、前回の対決だ。このソニックを跳び越えて、オレは垂直ジャンプ強PでKOされたんだった。すでにオレは柿崎の術中にあるのか！　絶望感からか、まるで時間がスローモーションで流れているかのような錯覚すら受ける。しかし……

「！」

瞬間、閃く稲妻のようなアイデア。そうだ、殺意リュウには、まだあの技があるッ！

シュバッ！

その技は天魔空刃脚。ガイルの拳は、急降下する殺意リュウの鼻先をかすめる。よし、ここは着地昇龍で……いや違う。さっきゲージはMAXになったじゃないか！

なぜあの一瞬に、これだけのことを思いつき、そして実行できたのか。とにかくオレは、その技のコマンドを確かめるように入力した。

弱P、弱P、D、弱K、強P

ゆっくりと着地するガイル。その一点に向かって忍び寄る殺意リュウ。

カチッ……

滅

オイドンさん、氷室さん、タクミさん……みんなが走り寄ってくる。あれ？　オレ、何やってたんだっけ？　そうだ、柿崎との決勝戦……

ワアアアア

ようやく、わき上がる歓声が耳に届く。オレ、勝ったんだ……。

タクミさん最後の日

そして数日後。今日はいよいよ、タクミさんが引っ越す日だ。

「あっ、こんにちは柿崎さん」

「おう」

あの大会の後、柿崎、いや柿崎さんとも打ち解けたオレたちは、最近アルカディアでちょくちょく対戦するようになった。こういう交流が行なわれるようになるのも、大会のいいところだよな。

ゲー事典　製作裏話：タクミに関しては以前取り上げましたが、ほとんどのキャラクターのモデルは実在の人物です。ただ、細かい設定をしたあげく、キャラクターがひとり歩きして、実際にはモデルとかけはなれた性格になってしまうことも多いですね。どうでもいいけど、ミヤモト先生とタクミって、某マンガの世界チャンピオンと東洋太平洋チャンピオンの関係に似てませんか？

柿崎　竜一（かきざき　りゅういち）
アルカディアのライバル店、トスメGで絶対的なカリスマを持つ格闘ゲーマー。バイク修理業を営む24歳。母親と2人で暮らしている。

氷室　田吾作（ひむろ　たごさく）
見た目は美形だが行動は不審。アパレル関係の仕事をする22歳。将来はデザイナーになりたいらしいがセンスに疑問。女キャラ好き。

持田　太（オイドン）：
一見、40代にも見えるが、実は22歳の大学生。氷室とは、中学時代からの付き合いである。投げ技を主体とする重量級キャラを愛用。

「もう始まってるらしいな」

でも、今日柿崎さんが来た理由は、野試合をするためじゃない。いよいよ明日に引っ越しを控えたタクミさんと、思う存分対戦しようという計画からなんだ。

「ええ。もう30連勝ですよ。誰一人として勝ててません。タクミさん、さすがに気合い入ってますね」

「いいねえ。そういうのを倒してこそ、価値があるってもんだ」

そう言って対戦台に向かった柿崎さんも、やっぱり今日のタクミさんには勝てなかった。そうそうたるメンツが集まっているにもかかわらず、連勝は止まりそうにない。

「みんな、僕に花を持たせる必要はないんだよ」

「くぅ〜、超イヤミに聞こえるでゴワッス〜!!」

「ち、最後だと思って言いたい放題だな。その減らず口、黙らせてやる」

ちぇ、みんな楽しそうだなあ。そうそう、オレは今、アルカディアの店番なんだ。タクミさんの後を引き継いで、バイトすることになったというわけさ。

「そろそろラストかな。最後の相手は……翔くん、キミを指名したい」

いきなりの申し出。店内のプレイヤーが、一斉にオレのほうを見る。

「え、でも……」

「いいってことよ。行ってこい」

「あ、ミヤモトさん。ありがとうございます！」

みんなが見守る中、アルカディアのエプロンをつけたまま、オレは対戦台に向かった。タクミさんとの最後の勝負。そう、最後なんだよな。

ラウンド　ワン　ファイッ……

エピローグ

初夏。タクミさんがこの地を去ってから、はや数ヶ月が経過した。今、みんなの間で流行っているのはストⅢ3rd。オレもブロッキングがずいぶん板についてきたんだよね。

電刃……バリバリバリ

「翔はん、巴投げからの波動電刃はキッツイでゴワスよ〜」

「へへ。こないだ、柿崎さんに教えてもらったんですよ」

古いゲームではあるけれど、みんなで対戦するのはやっぱり楽しい。でも、心のどこかで新作を待っていることも、また事実なんだ。きっと、タクミさんも、この空の下で同じことを考えているんだろうなあ。

「翔はん、もう一本いくでゴワス」

タクミのちょっとクールダウン

人間とは、誰しも自分を特別な存在であると思いたいものです。もちろん、それがいいとか悪いとかの話ではないのですが、過度のあまのじゃく思想が、嫌味と取られてしまうことは多いようですね。

そんなあまのじゃく指数を、下のチェックで計ってみましょう。3つ当てはまれば標準あまのじゃく、6つ以上はマスタークラスのあまのじゃくと言えますね。あなたはどれくらいになりましたか？

あまのじゃくチェック

- 対戦が盛り上がっているときは乱入したくない
- でも誰も入ってこないとなぜか腹が立つ
- 「うまいですね」と言われるとムカツク
- 弱いという言葉に過敏な反応を見せる
- 雑誌に載っている連続技は使わない
- 人気のあるキャラは使いたくない
- もちろん主人公も絶対使わない
- オレはあまのじゃくではない
- オレはあまのじゃくだ

「もちろんです！次も勝ちますよ！」

ひとつの時代が終焉を迎えても、また次の世代が支えていく。世のプレイヤーが求める限り、対戦の世界は続いていくことだろう。

店員ノートより

○月×日　曇り

・営業状況

客入りは少なめ。最近、とみに社会人の客層が減ってきていると感じる。大型筐体系など、ライトユーザーでも楽しみやすいゲームを充実させてはどうか。

・故障など

ミヤモトさんが、ついにプラハリの2P側もレバーを折ってしまった。換えがないので早急に発注してください。

・所感

僕の後任としてアルバイトに入ることになった翔くんは、いまや対戦格闘常連の間でもトップクラスの腕前だ。ここまで彼を成長させたのは、ひとえに彼の素直さと根気よさに他ならない。

そういえば、使用キャラクターについても、最後まで殺意リュウをやり通したなあ。さすがにあれは、キャラ換えを勧めようかと思ったこともあったけれど。結局そのまま大会を勝ち進み、柿崎まで倒してしまったのだから大したものだ。最近では、ゲームというものに対してこれほど真剣に取り組む人は、珍しいのかもしれない。

僕はつねづね、店の対戦格闘ゲームが盛り上がるかどうかは、メンツにかかっていると考えていた。その意味でも、翔くんの加入はとても重要なものがあると思う。彼のおごりのなさは、これからも他のプレイヤーたちを惹きつけ続けることだろう。これで僕も、何の心配もなくこの場所を去ることができる。

次にこの店に来るときは、ぜひこのアルカディア軍団と真剣勝負をしてみたいものだ。きっと、想像もつかないほど強くなっているはずだから。

このコーナーではみなさんからのお便りを募集しています。ゲーム攻略に関する疑問、質問、意見、取り上げてほしいテーマなどありましたら、〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「初心者STEP UP列伝」係 または、post@arcadiamagazine.com までお寄せください。

DIGITAL DISC ARCHIVE

VGMの最新リリース情報、あまねくここに結集!!

デジタル・ディスク・アーカイヴ

今月から大リニューアルを敢行したこのコーナー。最新リリース情報のフォローはもちろんのこと、独占インタビューも掲載してVGMを多角的に紹介していきますよ!!

★GUILTY GEAR X RISING FORCE of GEAR Image Vocal Tracks ~side I ROCK YOU!!~
★GUILTY GEAR X RISING FORCE of GEAR Image Vocal Tracks ~side II SLASH!!~
★GUILTY GEAR X RISING FORCE of GEAR Image Vocal Tracks ~side III DESTROY!!~

3枚一気買いコンボが基本でしょう

アーケード版ではプログラム、DC版では生演奏、そして今回はボーカルとバンドサウンド。ひとつのタイトルでここまでバリエーションが生み出されるのも稀だ。それはGGXサウンドが楽曲として質が高く、懐が深いがゆえなのだろう。新進気鋭バンド・ラピスラズリがどこまでGGXの世界を広げられるか？　開発スタッフがお墨付きを与えただけあって、ファンの期待を裏切らない。ハード&ラウドなGGXサウンドの新たな魅力を発見できる力作だ。

ファーストスマイル／FSCA-10173・10174・10175　5月16日発売　各¥2,200（税込）

【side I ROCK YOU!!】①KEEP YOURSELF ALIVE?（ソルのテーマ）②BLUE WATER BLUE SKY（メイのテーマ）③A SOLITUDE THAT ASKS NOTHING IN RETURN（ヴェノムのテーマ）④LIQUOR BAR & DRUNKARD（ジョニーのテーマ）⑤FIND A WAY（LAPIS LAZULI's Image Vocal Tracks）他、全11曲
【side II SLASH!!】①HOLY ORDERS（BE JUST OR BE DEAD）（カイのテーマ）②SUCK A SAGE（チップのテーマ）③STILL IN THE DARK（ザトーVSミリアのテーマ）④AWE OF SHE（ディズィーのテーマ）⑤DREAM MAKER（LAPIS LAZULI's Image Vocal Tracks）⑥NO MERCY ~Re-mix of SLASH!! ver.~　他、全11曲
【side III DESTROY!!】①NO MERCY（ソルVSカイのテーマ）②FUUGA（闇慈のテーマ）③BURLY HEART（ポチョムキンのテーマ）④MAKE ONESELF（アクセルのテーマ）⑤NAKED EYE（LAPIS LAZULI's Image Vocal Tracks）⑥BLUE WATER BLUE SKY ~Re-mix of DESTROY!! ver.~ ⑦NO MERCY（instrument）他、全11曲

永久に保存したい NOW ON SALE リスト
~SCITRON DISCS編~（2001.4.28現在）

あのCDは今でも発売されているのか？　VGMファン最大の謎に挑むこのコーナーが、疑問解消に一役買うこと間違いあるまいて。今回は最新作から旧譜再発モノまでなんでもござれ、VGM界の大車輪SCITRON DISCSの発売リストを紹介しよう。（価格はすべて税込）

ストライカーズ1999
2000.1.21発売　SCDC-00004　¥1,890

餓狼 MARK OF THE WOLVES
2000.1.21発売　SCDC-00006　¥1,890

THE KING OF FIGHTERS ベストアレンジコレクション ~since 94 to 00~
2000.6.21発売　SCDC-00014　¥2,940

セガ・ゲーム・ミュージック VOL.1
2000.6.21発売　SCDC-00024　¥2,100

THE KING OF FIGHTERS 2000
2000.8.23発売　SCDC-00035　¥2,310

「THE KING OF FIGHTERS 2000」Arrange Sound Trax
2000.10.12発売　SCDC-00041　¥2,940

「THE KING OF FIGHTERS 2000」ドラマCD
2000.9.20発売　SCDC-00042　¥2,940

コナミ・ゲーム・ミュージック VOL.1
2000.11.1発売　SCDC-00050　¥2,100

セガ・ゲーム・ミュージック VOL.2
2000.10.18発売　SCDC-00052　¥2,100

SNKオリジナルベスト ~From KOF2000~
2000.12.6発売　SCDC-00055　¥1,890

ナイトレイド サウンドトラック／タクミ

1308年後のサウンド

「ギガウイング」「マーズマトリックス」でお馴染み、タクミコーポレーションが放つ最新シューティングのサントラが早くも登場する。舞台となる西暦3309年という超未来のサウンドを現出する、アーケード版のオリジナルBGMを完全収録。

SCITRON DISCS／SCDC-00084　5月23日発売　¥1,890（税込）

①night raid ②title demo ③モノリス ④boss ⑤深海 ⑥ice ⑦cogwheel ⑧geometry ⑨last boss ⑩tutorial ⑪ending ⑫game over　全12曲

セガ・ゲームミュージック Vol.3
2000.12.20発売　SCDC-00058　¥2,100

コナミ・ゲーム・ミュージック Vol.2
2001.1.11発売　SCDC-00060　¥2,100

新世界楽曲雑技ファイナル
2001.1.11発売　SCDC-00061　¥2,940

ビデオ・ゲーム・ミュージック
2001.3.23発売　SCDC-00003　¥2,100

ブラッディロア3
2001.4.25発売　SCDC-00062　¥1,890

ゲー事典 今後は新譜情報だけでなく、すでに発売されている旧譜情報も掲載していきます。「このCDを最近見かけないんだけど、まだ買えますか？」という質問があったら、このコーナー宛てにおハガキをください。それとVGMのサントラCDというのは廃盤になるのが比較的早かったりするので、欲しいと思う作品が発売されたら早めに購入することをおススメしますよ。

Lapis Lazuli 1998年結成。ヘヴィな曲調を中心にしながらも、メロディーの良さを活かした楽曲作りを目指す。ライヴでの演奏力&コーラスにも定評あり！

INTERVIEW OF THIS MONTH
from "GUILTY GEAR X RISING FORCE of GEAR"
featuring Lapis Lazuli

「ギルティギア ゼクス」の魅力は、洗練されたゲームシステムと魅力あるキャラクターたちだけではない。ゲームのバックに流れ続ける重厚で疾走感溢れるサウンド……GGXという世界を「音」で統制する、そのVGMに魅せられているファンも多いのである。今回発表されたヴォーカルアルバムは、ただ漠然と従来のインストゥルメンタルに歌詞を乗せただけの作品ではない。そこに広がっているのは、肉声により初めて表現された、GGXの新たなる世界なのである。

今回のインタビューは、アルバムを手がけた気鋭のバンド「ラピスラズリ」とDC版GGXからアレンジャーを務める盛山(せいやま)浩一氏、そして初代ギルティギアからのサウンドプロデューサー鈴木高雄氏に、アルバムの魅力について語って頂いた。（インタビュアー：田渕 健康）

ラピスとGGXの出会い

――まずは、今回のアルバムの企画が立ち上がった経緯をお聞かせください。

鈴木 「ヴォーカルアルバムを作りたい」というのは、以前から石渡さんと話していたことなんですよ。

これは初代のギルティギアのころから考えてきたことなんですが、今回の「X」の曲が完成した時点で、メロディーラインのしっかりした曲が多かったということも手伝って「じゃ、やろうか」ということになったんです。

――アルバム製作にあたってラピスラズリを起用された理由は？

鈴木 僕がラピスのライヴに行って「これはいいかも」と思ったのがきっかけでして(笑)。演奏力もしっかりしていたし、彼らにならGGXの音の世界を託せると思ったんです。いっしょにライヴを見た石渡さんも気に入っていますよ。

――ラピスラズリとしては、今回の依頼を受けたときにどう思われましたか？

Kodo はじめに聞いた「ギルティギアが持つ音のイメージ」と「バンドのコンセプト」が似ていたので、これはいけるかな、とは思いました。

――バンドのコンセプトというと？

Hirosy ヘヴィでポップ、という、一見相容れないような要素の融合を目指すのが目標なんです。

Row-kun バンドの全体的な曲調はギターをメインに押し出したハードロックなんですけど、実際にはメロディラインが分かりやすい、ライヴでみんながノッてくれるような曲が多いんです。

鈴木 ヘヴィなのにキャッチーなメロディ。むしろ、そのコンセプトを持ったラピスにしか今回のアルバムは作ることはできないだろうと、そう思ったところもあったんですよね。

鈴木氏とラピスラズリの邂逅から始まった本作。ギルティギアシリーズをサウンド面から支えてきた方だ。

インタビュー当日はヴォーカルパートの収録が行なわれた。Hirosyのシャウトがスタジオに響き渡る。

生まれ出づる灼熱の音

――実際にラピスラズリを迎えてアルバム製作に入られたわけですが、作業過程で苦労したところはありますか？

盛山 最初はやっぱり、どの曲にヴォーカルを被せるかというところから討議に入りましたね。GGXのVGMは全部で33曲あるんですけど、その中で比較的メロディーラインがしっかりしているものを選び出して、歌詞を乗せられそうなものを選びました。

Row-kun 最初にDC版の原曲を聴かせてもらった時は「こんなの弾けません」って感じだったけど(笑)。

盛山 さすがにDC版そのままのメロディーラインだと人間には歌えないので(笑)、その点を考慮したアレンジも同時にやりました。

Ikuo アレンジしてもらった曲を元にして、その後はいかに自分たちの「音」にしていくかが課題でした。

――歌詞はすべてラピスの皆さんが考えられたとのことですが。

Kodo かなりゲームをやりこんで作業しましたね(笑)。歌詞の雰囲気を掴むために、ゲームをプレイしながら作業を進めましたよ。いつの間にかディズィーまで倒せるようになっちゃった(笑)。

Hirosy やっぱり歌詞とゲームのノリがバラバラだといけないなーと思って、ゲームそのものは研究したよね（メンバー一同うなずく）。ギルティギアという作品の世界観を掴みつつ、キャラクターたちの人間関係なども調べたりね。ムックを読んだりして「はは あ、こいつはこいつとこういう関係なわけね」とか確認しながら歌詞を書いたんだけど。結構いいものができたと思うよ。

Kodo キャラの台詞からもインスパイアされたところもあるよね。

Hirosy このアルバムは僕らなりの解釈で再構築した「ギルティギア」なんだよね。このイメージがゲームに合っているかどうかは、ぜひともファンの皆に聴いてもらって確かめてほしいね。

新たなる広がりを見据えて

――ズバリ、今回のアルバムの聴き所というのは？

鈴木 バンドならではのグルーヴ感を感じてほしいですね。それぞれのパートをこなせる人間を集めただけではなく、あえて「ラピスラズリ」というバンドにこだわった結果、出来上がった「音」を感じてほしいです。

Hirosy 自分たちなりにゲームを掘り下げてから作ったアルバムなので、ファンの方にはぜひとも「新しいギルティの世界」を感じてほしいです。

Row-kun ハードロックファンには十分楽しめると思うし、普段ハードロックを聴かないという人も、これを機に聴いてほしいですね。

Ikuo ラピス流のハードロックを、このアルバムでぜひ味わってほしいかな。

Kodo 今回レコーディングしたGGXの曲は、ライヴでもやりたいね。機会があれば、僕らのライブにも来てください。絶対ノレますよ。

――今日はお忙しいところ、ありがとうございました！

鈴木 高雄

今回のアルバムの仕掛け人。ギルティギアシリーズのサウンドプロデューサーを務める。

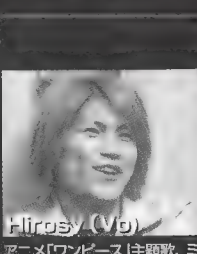
盛山 浩一

今回のアルバムのアレンジ、DC版ギルティギアにおけるVGMのアレンジを手がける。

Lapis Lazuli

Row-kun (G)

1999年にLapis Lazuliに参加。エフェクティヴなギタースタイルを好む。

Hirosy (Vo)

アニメ「ワンピース」主題歌、ミュージカル・サクラ大戦出演など精力的に活躍する実力派。

Ikuo (B)

ベース担当。ドラムのKodoと共にLapis Lazuliを結成した主要メンバー。

Kodo (Dr)

Lapis Lazuliとしての活動の他にも、ELTのツアーなどにも参加している。

ゲー事典 ラピスラズリのライヴスケジュールは5/25池袋Live Inn Rosa、6/1(金)横浜セブンスアベニュー、6/7(火)前橋フリーズ、6/8(水)水戸ライトハウス、6/16(土)・17(日)目黒ライブステーション、6/18(月)名古屋ミュージックファーム、6/19(火)大阪ミューズホール、7/27(金)目黒ライブステーション。公式HPも必見！ http://www.ixi co.jp/lapis/

ZUNTATA SOUND COLLEGE

ZUNTATA RECORDS

15回にわたって聞いてきたこの講義も、今回でひとまず終了です。VGMのみならず、自分のアイデアをいかに人へ伝えていくか、自分の表現とは……最終回も役立つ情報満載なのです。

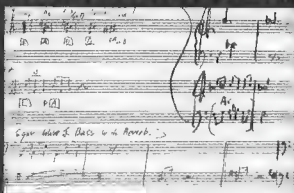
Instructor Mar.

ZUNTATAのバンマス&ギタリスト。アイディア豊富なMar.氏は、ZUNTATAイチのこだわり派。最近では携帯電話のお仕事で昔を思い出している……（今の携帯電話の音源は、昔のゲーム音源に非常に似ているのだ）

最終回 "Total Sound Design" ～私流の仕事のやり方～PertⅢ

「第2章：まずは音にしてみる」

プロジェクト開始から約1カ月が経過し……ウダウダしつつも何となく方向性(イメージ)が固まってきたら、いよいよ実作業に取りかかります。何はともあれ"まずは音にしてみる"(＝イメージを音に変換する)ことでより具体化されますので、手近な楽器(キーボード、ギター、鼻歌？)や音源でモチーフやアイデアを楽譜やシーケンサーに書き留めていきます。

モチーフは楽譜などの形で具体化される。

私の場合勢いづいてそのまま完成させてしまう傾向にありますが、プロジェクトの平和のため……ラフ状態でも1曲出来た時点で、企画屋に「こんなん出来ました～！」と一度聴かせておいたほうが良いでしょう。

すべて完成してからだとイメージの食い違いや微妙なズレを修正するのも大変ですが、何よりも曲のイメージを早い段階で伝えることは、音楽上の演出意図を理解してもらう良い機会でもあります。

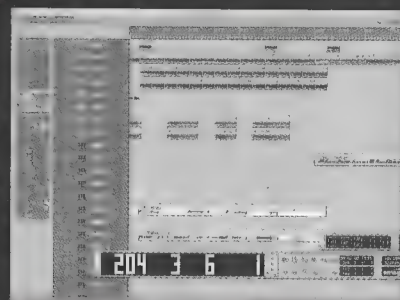
場合によってはゲーム全体の方向付けに大きく影響することもありますし、プロジェクト全体の志気を高める効果もあるようです。いずれにしても彼らが最初のリスナーでもあるわけで、創作活動をしていく上で個人的な意見や感想にも耳を傾けることは大切です（と心掛けるようにしています……）。

曲の細かいアレンジなどが決定していなくても、身ぶり手ぶり口ぶり(？)で"こんなことしたい！"というこちらの演出意図を伝えることが目的ですので、なり振り構わず、時にはアツ～く語ってみることも大切でしょう。

音楽と合わせて効果音も同様に、メインとなる音を中心に方向性を提示しておくことも重要です。

シューティングでの例を挙げれば、MTR(＊注)などでBGMを録音したものにショット音や爆発音などを重ね合わせたシミュレーションデモを用意し、なるべく最終形に近い形で説明するのが私の経験上BESTな方法です。音の最終イメージを自分で確認する行為としても有効ですし、サンプラーに録ったショット音を音楽バックに"うぉぉぉぉ！"と連打するのも結構楽しかったりもします……はは。

本題から少し外れますが、よく議論として挙がる"音楽がどこまで主張すべきか"という話を耳にします。その答はケースバイケースです(ひねりナシ……)。ゲームによっては音楽の世界観主導型の場合もありますし、一般的なドラマや映画のように、シーンによって主張具合(？)をコントロールすることが重要な場合もあります。

他にも"ゲームと合っているか？"というこれまたよく耳にする話ですが、制作者自身がそんなことをわざわざ考えることはある意味ナンセンスとも言えます。これはプロの最低条件としてすでにクリアされているべきことで、悩むべき部分は"このゲームに自分のセンスをどう活かすか"、もしくは"音でどう演出するか"を常に考えることが重要なのです。

アイデアの記録でも活躍するシーケンサー。

同じ理由により"どこまで主張すべきか？"という点においても、それはあくまで演出上の方法論にすぎないわけで、はじめから「ゲームの邪魔をしないように……」とか考えているようでは、ゲームそのものを演出する以前にクリエイターとして失格です(と常に自分に言いきかせています……)。

まずは自分のセンスを知り、能力を十分発揮することが個人においては最も重要なので、そこで自分に合わない表現方法を模索するより、自分なりの表現を作品を通じて探すことにこそ意味があります。

"この仕事は君じゃないとダメなんだ！"と相手に言わせしめるくらいの独自の表現方法をぜひ！ 見つけてください。

＊注 Multi Track Recorderの略。複数トラックの録音再生が可能なレコーダー。

単語帳 シーケンサー（Sequencer）：演奏(従来はMIDI演奏)の録音、編集、修正、そして再生などをデータによって行なう装置。近年のコンピュータミュージックはデータによるレコーディング(ハードディスク・レコーディングとも呼ばれる)が主であるため、これ抜きでは成立し得ないほど重要性が高い。もちろん、音源をデータ化、もしくははじめからデータで作られるVGMも例外ではない。なお、最近はハードディスク・レコーディング機能とシーケンサー機能を併せ持つシステムが主流になり、ポピュラーミュージックでも不可欠になりつつある。

永き夜の始まり

Vampire Night

Story

ヨーロッパのとある河畔にそびえる古城。古くより、そこは「ヴァンパイアの住む城」とされてきた。
雪の降るある日、その古城の周囲に住む人間が、一斉に魔物に変化する事件が起こる。その事件の原因であるヴァンパイア「オーギュスト」との因縁を断つため、2人のヴァンパイアハンターが行動を開始する……

セガ、ナムコの歴史的な提携により誕生したガンシュー「ヴァンパイアナイト」。その設定資料を、ここに公開。

ヴァンパイアナイト★設定資料集

キャラクターデザイナーより一言

デザインコンセプトは「カッコよさ＋悪魔っぽさ」。本作は各ボスが主役？ なので、それを引き立てるような地味さも意識しています。

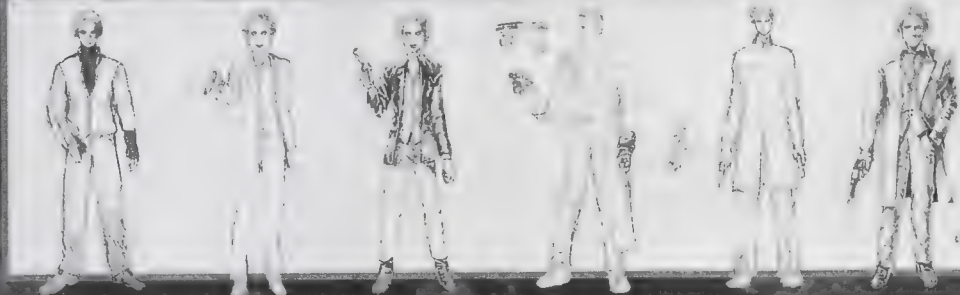
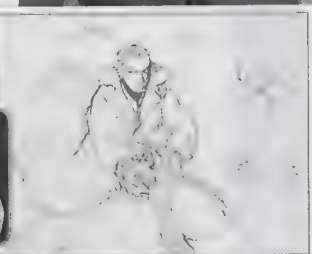
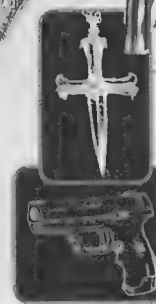
Vampire Hunter 0098 Michel ミシェル

何事にも染まらず、冴え冴えと輝くアイスブルーの瞳 きっちりと撫でつけられた褐色の髪は、月光に浸ってダーティブロンドに燃える レザーのロンクコートに長身を包み、祈る先を持たないアミュレットが胸に銀光を零す 張りつめた鋼線のごとき精神の静けさ、しかし琴線に触れれば熱く共鳴を響かせる

身長✤187cm
体重✤78kg
性別✤男性
年齢✤不明
(ただし、MichelとAlbertは双子だと言われている)
出身国✤不明
(フランス周辺の国と推測されている)
性格✤静かでクールな反面、時には情熱的な一面も覗かせる

Vampire Hunter 0099 Albert アルベール

身長✤189cm
体重✤74kg
性別✤男性
年齢✤不明
(ただしMichelとAlbertは双子だと言われている)
出身国✤不明（フランス、もしくはフランス周辺の国だと推測されている)
性格✤冷静沈着、言動は慎重で思慮深い

雪原を映して琥珀色に閃くセピアの瞳 夜に凍えて闇に沈む暗褐色の髪は、想いを隠して白い額を覆う レザーのジャケットの軽さと裏腹に、厚いガントレットが運命に手錠をかける 透き通る水晶のごとき精神の平らかさ、言葉は神託のごとく稀にして深淵

主人公ラフ案

プレイヤーキャラの原案。当初は、女性主人公の案もあったようだ。

BOSS
所　属　者

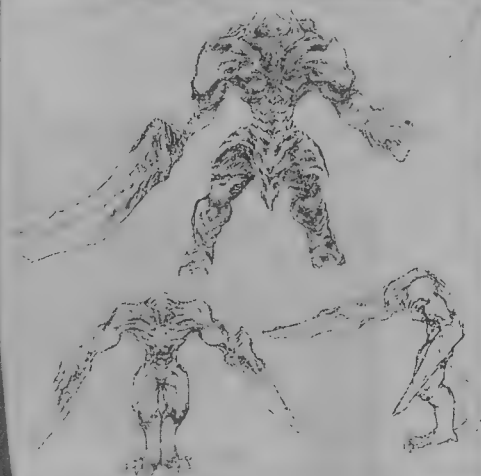
ヴァンパイア「Auguste（オーギュスト）」より、忠誠と引き替えに永遠の命を与えられた「元人間」達。その設定を一挙公開。

第一所属者
Bathe'lemy
バルテルミー

「命ははかない……人は歳を取り、いつの日か必ず消えて逝く……その繰り返し……人間とはそういうものだ……それならいっそ滅んだほうがいい……」
いつの頃からか、命のはかなさに疑問を持ち始めた。人間として生まれた自分自身が許せず、いかに死すのかを求めて流浪するように生きてゆく。あてもない旅の果て……さまよい歩く男の前に、不死者とも言われるヴァンパイアが現れたのは必然であった。
運命と呼べるほどの縁に導かれた男には、ヴァンパイアとして生きることに何のためらいも無かった。死を超越したことの喜びに、打ち震えるはずであった
だが、永遠がもたらしたものは、例えようのない虚無感と忌み嫌っていたはずの「死」への憧れだった。淡々と続く退屈な日々……かなうはずのない死を渇望しながら、自分自身の存在にすら疑問を投げつつ生きてゆく

生きているのではない……死ねないだけだ

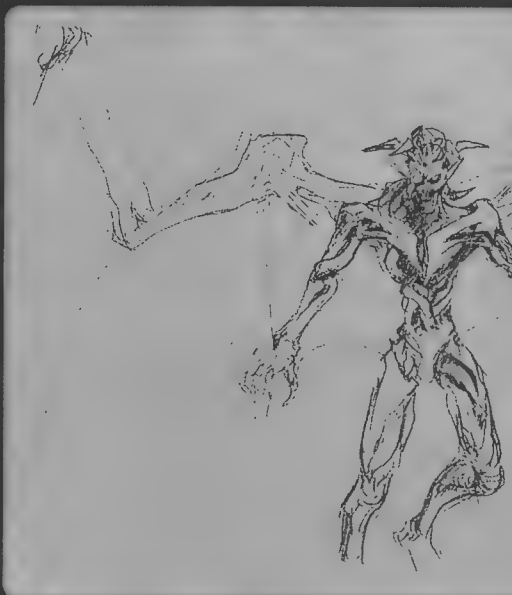
まるで、あるはずのない探し物を、見つけだそうとしているかのように……

俳優ロバート・デ・ニーロのような渋さをイメージしました。最初に登場するボスということもあり、他のボスに比べてオーソドックスな吸血鬼らしさ、ボスっぽさがあるでしょうか。

第二所属者
Guillaume
ギヨーム

「ワシよりも劣る人間達め……全人類をワシの足下にひれ伏させてやる……」
"Death"の異名をとったマッドサイエンティストは、数々の「非人道的」と呼ばれる行為を、当然のごとく繰り返してきた。しかし、ある事件によって彼の悪行は明るみに出てしまい、人間社会から追放……抹殺されてしまう。
心の中に芽生えた人間に対する憎悪や復讐心は、人外のもの……ヴァンパイアとの出会いによって、加速度的に増してゆく。ヴァンパイアの力を手に入れ、さらに高みを極めた……自分を陥れた人間達に知らしめてやろう……誰が優れた存在であるか……
半ば僻みとも言える不純な動機は、より強固な野望へと発展してゆく……表向きはヴァンパイアに従っているように見せながら、ヴァンパイアを、自分をも超える最高の生命体への道を模索する為へ……

キャラクターデザイナー
より一言

マリリン・マンソン×マッドサイエンティスト。

Vampire Night ★ Graphic Arts

第三所属者 Rauoul ラウル

「恋人が殺された……目の前で……自分は何もできなかった」
「人は笑いながら人を殺せる。頭から離れない……あの顔、あの表情、あの笑い声が」
人ひとり守れない己の弱さに打ちひしがれた一年間……彼は、寝ても覚めてもその時の表情や笑い声が頭から離れず、人間という生き物が徐々に薄汚い生き物に見えてしまい、苦悩の日々を送っていた。
ヴァンパイアとの出会いを機に、彼はその苦しみを人間全体への憎悪へと変化させ、人間自体の存在を否定し、殲滅させることを生きがいに生きてゆくこととなる。

キャラクターデザイナーより一言

繊細で陰がある、デザイン的には一般的な「美少年」ゾーンを狙いました。戦闘時の召喚獣は、魔獣ってイメージで割と安直に作っちゃった気がしますが、ラスボスより強そうだって気がするのは内緒です。

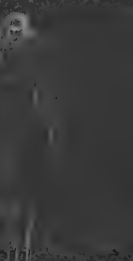
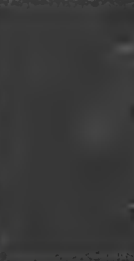
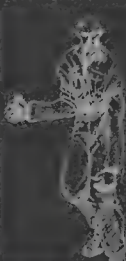
第四所属者 Diane ディアヌ

「私には聞こえる……救いを求め闇に生きる心の叫びが。怖れないで下さい。自分の影と戦って下さい。それができるのはヴァンパイア様、あなた1人なのです……」
醜き者、悲しき者、人間に忌み嫌われるもの……「人魚の血を引く」という一族の伝説のために、この世に生まれ落ちた時より阻害されてきた彼女は、ヴァンパイアとの出会った時、ヴァンパイアの瞳の奥にある本当の姿、哀れみに自分と同じものを感じ、徐々に心惹かれていくこととなる。
そして、未来永劫無明の闇をさまようことを厭いもせず、ヴァンパイアに仕え永遠の生を生きることを選択する。

キャラクターデザイナーより一言

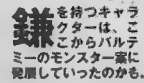
企画者の好みをそのまま出してみました。水がモチーフの面なので「水の精」をイメージして。金のオノとか、銀のオノとか手に持たせようかと思ってみたり思わなかったり……。

ボス ボツ案

ボス用に考えられていたキャラクター案。かなりラフなものが多い。

没キャラクター案

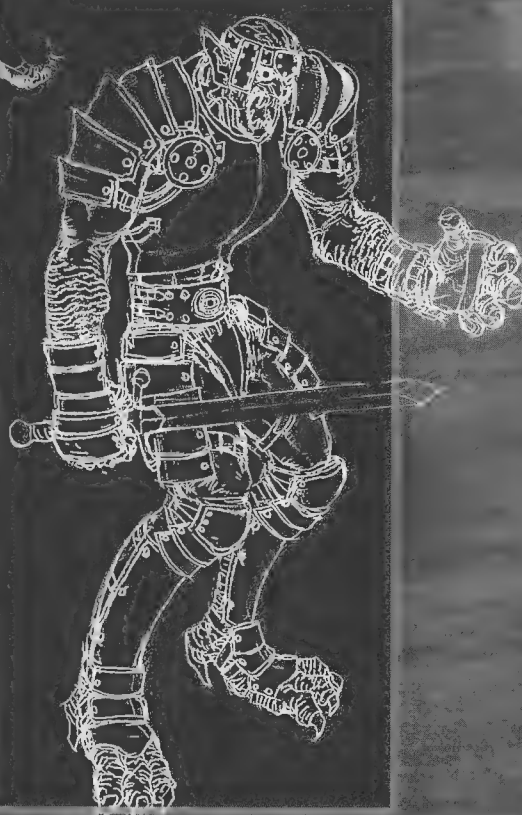
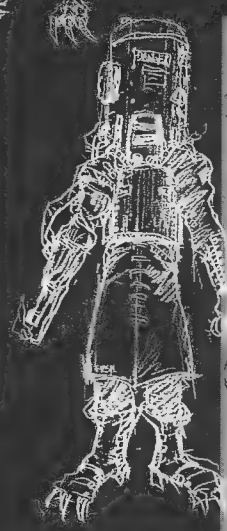
「ヴァンパイアナイト」には、使用されずに没になった敵キャラクター案が多数存在する。そのほんの一部を公開。

豊富なアイデアが惜しげもなく注がれている敵キャラクター達。ラフの密度も高い。

鎌を持つキャラクターは、ここからバルテミーのモンスター案に発展していったのかも。

ボツになったのか本当にもったいないクオリティ。寄生獣やベルセルクなどの影響もうかがえる。

敵 ヴァンパイアの下僕達

ヴァンパイアによって創り出された生物達。長く地上に存在することができない。生者から生命エネルギーを吸い取り、己の糧とすることができるため、本能的に人間に襲いかかる。

キャラクターデザイナーより一言

ザコ敵に関しては「人の形をしていて、かつ人に見えないモノ」という矛盾に満ちたコンセプトで試行錯誤しながら発展させていった感じです。途中から「どこが吸血鬼なんじゃ？」ってモノになってしまいましたが……。

次号予告

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承下さい。

B2ポスター付き

バーチャファイター4

（AM2 OF CRI/セガ）

～鈴木裕氏インタビュー第2回～

次号、ついに明かされる新キャラクターは、なんと女性。新たに参戦した彼女の正体とは!?　さらに、発表以来ずっと噂されていた、プレイ以外でも楽しめるという新要素がついに明らかになる！

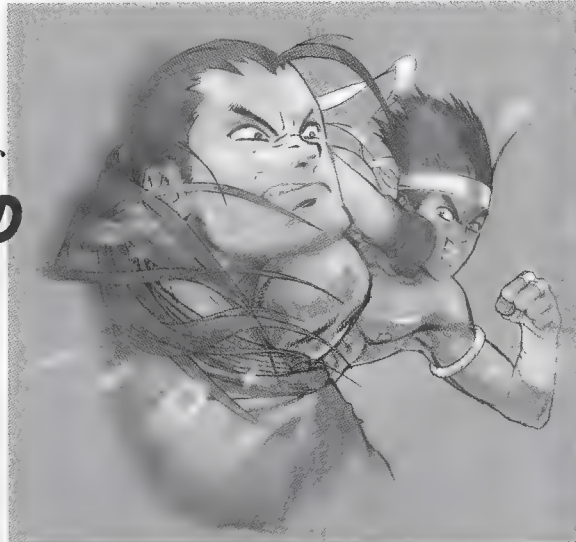
NEW GAME

鋼のコブシが唸るあの格闘ゲームの最新作、ついに情報をキャッチ!?

カプコン VS. エス・エヌ・ケイ ミレニアムファイト2000 プロ

（カプコン）

対戦ホットギミック INTEGRAL(仮)

（彩京）

攻略特集

ヴァンパイアナイト（ナムコ/セガ/ワウ エンターテイメント）／ガンサバイバー2 バイオハザード コード：ベロニカ（カプコン/ナムコ）／機動戦士ガンダム 連邦vs.ジオン（開発・販売元カプコン/発売元バンプレスト）／スタントタイフーン プラス（タイトー）／ゼロガンナー2（彩京）／ダイナミックゴルフ（ワウ エンターテイメント/セガ）／ナイトレイド（タクミ/タイトー）／バーチャストライカー3 （アミューズメントヴィジョン/セガ）／プロギアの嵐（ケイブ/カプコン）／ヘビーメタル　ジオマトリックス（カプコン）／ミスタードリラーグレート（ナムコ）/モンキーボール（アミューズメントヴィジョン/セガ）／ワイルドライダーズ（ワウエンターテイメント/セガ）

次号7月号NO.14の発売は　定価650円

5月30日(水)発売予定

各コーナーへのメールでの投稿宛先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com

■猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com

■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com

■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com

■ニュースクリップ
news@arcadiamagazine.com

■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com

■イベントリスト、ゲーセンMAP、かりすま堂、オールドゲームのあるお店、その他店舗に関する募集宛先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギアX
「アソシエイションX」
「GGXダイアグラム」
sp_ggx@arcadiamagazine.com

■SNK作品全般
「超空間SNK」
sp_kof@arcadiamagazine.com

■バンプレスト・アルカディア合同企画
「プライズコンテスト」
prize@arcadiamagazine.com

特定コーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合わせは……

■その他のコーナー宛投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせはこちら
info@arcadiamagazine.com

■WWW管理者宛はこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

投稿規定

画像の受け付けデータ容量を引き上げました！　サーバーのパワーアップにより、皆さんからの投稿データが容量3MBまで対応できるようになりました！　各コーナーへのメールによる投稿は、左に掲載された「各コーナーへのメールでの投稿宛先」へお願いします。これで心おきなくドシドシ投稿してください!!

●イラスト大募集！
アーケードゲーム、ゲームセンターに関連性のあるカラー＆モノクロ(1色/白黒)イラストを募集しています。内容は著しくモラルに反しない限り、面白ければなんでもアリ。イラストサイズは割とフリーですが、ハガキサイズからA4ぐらいまでがベースサイズになっています。

CG作品は、基本的に「未発表」のものを送ってください。なお、個人のHPに投稿作品、採用作品と同じCGをUPなさる場合は、投稿後から45日の間隔を空けていただくと、掲載の都合上助かります。E-mail投稿時のファイルサイズの制限は、圧縮後3M以内とします。それ以上の場合は郵送でお願いします。
他コーナーなども含めて、まとめて郵送する場合は、ARCADIAで募集している各コーナー名、住所、氏名、ペンネームを各投稿物の裏面に忘れずに記載してください。
もちろん、CGイラスト投稿もOKです。詳しくは後述の「モノクロCGイラスト投稿の注意」を参照してください。

☆CGイラスト投稿の注意
色数に関して制限はありませんが、RGBモードで作られたイラストには印刷で出ない色があるため、誌面掲載時に若干変色してしまうことがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKモードでデータ作成することをおすすめします。
また、モノクロの場合は　グレースケール、モノクロ2階調どちらのモードでも可です。
サイズは手書きイラストと同様に、縦横の比率はできるだけハガキサイズでお願いします（推奨サイズ：592ピクセル×874ピクセル、解像度で考えた場合は350dpiで7cm x 5cmぐらい)。

☆データ保存について
セーブファイル形式はJPEG(.jpg)、BMP、PICT(.pict/.pct)、TIFF(.tif/.tiff)、MAG、フォトショップ形式(.psd)のいずれかでお願いします。jpgのクォリティは75～95%を推奨。
※郵送の場合はjpgではない、非圧縮のファイル形式がおすすめです！　圧縮する場合は、LHA(lzh)、Stuffit(.sit)、 Conpact Pro(.cpt)、 ZIP(.zip)、形式でお願いします。自己解凍型はできる限り避けてください。

☆E-mail投稿時の注意及び宛先
E-mailに「画像データファイル」と「住所、氏名、メールアドレス、ホームページアドレス、ペンネーム、コメント等を書いたテキストファイル」を添付してください。圧縮する場合、画像ファイルとテキストファイルを同一書庫ファイル内に圧縮、格納することをおすすめします。

すべての宛先は…

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル
**株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
（各コーナー）係**

たくさんの投稿お待ちしています。
※7月号(No.14　5月30日発売号)への投稿は締め切りました。次号への投稿もよろしく!!

8月号（No,15　6/30発売号）への投稿締め切りは……

5月18日(金)消印有効

9月号（No,15　7/30発売号）への投稿締め切りは……

6月20日(水)消印有効

making of ARCADIA
EDITORIAL DEPARTMENT GAZETTE

テーマ：プロゲーマーに馳せる思い

●プロゲーマーの行く末として「ゲームは面白くないがプロとして儲かるからやる」というのは悲しいよね。仮に話をリデンプションにこじつけると「そもそもゲームが面白くないことの目先をかえる機能」というのでは本末転倒。プロが成り立つには、その分野が持つ本来の面白さが社会的に認知される必要性がある。現状はどうかな？（猿渡）

●漫画でもスポーツでも極めれば財産となる。未だゲームは悪と評されることが多い中、将来就きたい職業は？　の質問に「ゲーム制作者」との答えが急増。それが「ゲーマー」に転化される日も近いだろう。その土台を我々の世代が作っていければと思う。（霜田）

●石原都知事がブチ上げる「お台場カジノ化」。不況を賭博で乗り切ろうという開き直りにも似た提案に共感してしまうわけで、ゲーセンもこの波に乗れたらいいのに。勝負に勝つとお金が支払われるってことになったら、すんげぇ面白くなるだろうしね。（杉田）

●「プロゲーマー」と言って思い出すのは、「ゲームセンターあらし」の一巻に出てきた、賭インベーダーの人でしょうか。うまい人のプレイは見てるだけでも楽しいから、実況とかがエンターテイメントとして成立するなら、面白そうですね。（マッスル北嚢）

●いないよりもいたほうがいい。やらないよりもやって失敗したほうがいい。俺のプロゲーマー観ですが。もしかすると、昨今のアーケード業界の停滞感を打破するかもしれないし、そうでないかもしれない。byガンダルフ先生でした。（伊丹東部承水路）

●もしも自分がプロゲーマーだったときのことを想像してみる。ゲームをやってお金がもらえて……こりゃスゲェと思う半面、手放しで喜べないことにも気付く。責任感、使命感、重圧感――そんな中で僕はゲームを楽しむことができるのだろうか。（マジン）

●プロゲーマーの成立は、名作ゲームなくしてありえない(はず)。お金を払ってでもうまい人のプレイを見たい、そんな気にさせられるゲームが定期的に出れば……。とりあえず、目前に迫る大作ラッシュに期待！　我々も盛り上げていかなくちゃね。（河野）

●スポーツだってなんだってプロの人は言います。「自分の好きなことをやって生活できるなんて」。そう考えると、そんなに突飛じゃないよねプロゲーマー。（米の新聞に「気の滅入るような水準の政治」とか書かれちゃう日本ってみっともないと思うひで）

●ひと昔前では信じられなかったが、ゲーマーのプロ化が現実味を帯びてきたようだ。景気さえ回復すれば、スポンサーも付いて軌道に乗るかもしれない。でも、法律改正しなきゃ、プロゲーマーが誕生してもゲーセンだけはダメってなことになるぞ！（K）

●ハイレベルな大会の対戦模様、全国トップクラスのハイスコアプレイなど、お金を払ってでも見たい人がいるのならばプロゲーマーも成り立つかも？　と、安易に思った。だけど、プロゲーマーはゲームを楽しんでプレイできるのか疑問なトコ。（楽好　&ぅ）

●高○名人の姿が思い浮かびました。ハイスコア全国集計や対戦格ゲーで名を馳せる有名プレイヤーの皆さんも、ゆくゆくは○橋名人のようになるんでしょうか？　でもって「Buzzってハニー」とかいうCDをリリースと。適当。（ギネビア姉さん……。荒川）

●日本社会ではゲームという文化が軽んじられているので、プロゲーマーの誕生がゲームのステイタス向上に大きな役割を果たせるんじゃないかな？　同時に「真剣に遊ぶ」という姿勢も普及すれば、日本人も変わると思うんだけど。（ザクで真剣に遊ぶまこ～る）

●何でもそうだけど、プロになるって大変だよね。子供の頃はプロ野球選手になりたいと思ってた、でもいつの間にか諦めてた。プロって最後まで諦めなかった人以外はなれないんだよね。プロゲーマーを目指す君！　ゲームも同じだ、諦めるな！（OJA）

●学生時代は趣味がゲームだったため、周囲からオタク扱いされ(オタクだけどね)、クラスの婦女子から白い目で見られていた。今ではゲーマーも市民権を得て、さらには職業にもなるかもしれない。もっと遅く生まれてれば、僕もモテただろうな……。（たな）

STAFF
■発行人　浜村弘一
■編集人　松本秀寿
■編集長　猿渡雅史
■アートディレクター　大里浩二（THINKS NEO）
■デスク　霜田和人／杉田哲朗
■編集スタッフ　北嚢裕章／伊丹恭／鈴木宏昌／河野淳一／入澤英明／貝田知明／安藤慶祐／荒川保／高橋誠／小沢正／田名網陽平
■編集協力（五十音順）　伊勢猫／MVP／がっちん／キャサ夫／ぎらり屋／GrayZone／京城／COSPA／C・LAN／シャオ／SHO／Joe／庄司卓／ずるずる／書之字元帥／田渕健康／ちゃっきー／DragonLEE／新丸一／袴田直樹／はまー／RED／福田柵太郎／Mar.／ももやん／山岸勇／ヤマダ課長&広報娘
■デザイン　久保田シンヤ／野中郁子／大竹伸子／齋藤明子（THINKS NEO）／荒井知之（THINKS NEO）／斉藤若子／後藤美保子
■タイトルロゴ&表紙デザイン　Smile Studio（福島トオル）
■制作協力　藤原城嗣　バトルトップジャパン
■フォトグラフ　Studio Atom
■イラスト（五十音順）　天野シロ／いづなよしつね／今井神／AKD／ぎらり屋／塩原バテオ／G=ヒコロウ／風代なびき／ムドウ／VOVO／龍輝雅龍
■業務部　関根隆之
■広告営業　阿部寿一／辛宏樹／黒沢秀樹／田山麻子
■雑誌営業　堂前秀隆／酒井朋喜／中村宣忠

月刊アルカディア 6月号 [No.013]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.013

第2巻 第6号 通巻第13号　平成13年6月1日発行（毎月1回1日発行）
雑誌11547-06

■発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
営業局　03-5433-7850（ダイヤルイン）
広告部　03-5433-7214（ダイヤルイン）
WebSite　http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail　post@arcadiamagazine.com

■印刷所：凸版印刷株式会社

【アンケートはがきの書き方】

左のアンケートはがきの必要事項にお答えください。プレゼントの商品と番号は6～7ページに掲載されています。また、今月号から回答欄がマークシート形式にかわって、記述式になりました。以前のように鉛筆でなくても構いませんが、できるだけ見やすい濃さで、はっきりとお書きください。

はがきの裏面A1とA2の欄は下記の質問事項への回答になっています。なお、今月号はこちらの手違いではがきにQ3の回答欄がありませんので、ご住所・年齢を書く欄周辺の余白にQ3の回答をお書きくださいますよう、お願いします。今回は番号でなく、学年・職業を直接書いてくださるとありがたいです。

自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。切手は不要です。

【アルカディア 6月号 [No.13]　アンケートの質問事項】

Q1.面白かった記事を教えてください（複数回答可）。※以下の1～65の番号の中から選んでください。
Q2.つまらなかった記事を教えてください（複数回答可）。※以下の1～65の番号の中から選んでください。

1. 表紙：機動戦士ガンダム
2. 創刊1周年プレゼント
3. ゲームで生活できる日が来る!?
キミもプロゲーマーになろう!!
4. バーチャファイター4
5. ヘビーメタル ジオマトリックス
6. ガンサバイバー2 バイオハザード コード：ベロニカ
7. 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン
8. カプコンvs.エス・エヌ・ケイ
ミレニアムファイト2000 プロ
9. ゼロガンナー2
10.ブランニューアップデイツ
11.ゲームセンターマップ
12.アルカディアデータベース
13.魂を籠める者
14.ミスタードリラーグレート
15.モンキーボール
16.バーチャストライカー3
17.プロギアの嵐
18.ヴァンパイアナイト
19.エアトリックス
20.スタントタイフーン プラス
21.テトリスT.A. PLUS
22.ギガウイング2
23.ギルティギア ゼクス
24.ブラッディロア3
25.プラネットハリアーズ
26.ドラゴンブレイズ
27.ロングランゲームズブースター
28.ゲーセンのホンネとタテマエ
～僕らを縛る見えない鎖～
29.ニューストランスミッター
30.猛者通信ぽベソ
31.ジョイスティックトゥルーパーズ
32.ゲーマー用語の基礎知識
33.オールドゲームミュージアム
34.ジャンク新聞
35.ハードウェアミュージアム
36.ARCADER・NEO
37.全国ゲーセンイベント準備会
38.ハイスコア全国集計
39.ポップンな関係
40.ガンバリッチ
41.太鼓の達人
42.GAHAHA一発堂
43.ギルティギア ゼクス アソシエイションXR+
44.超空間SNK
45.コスプレ・プレイスタイル
46.アルカディア フロンティアーズ
47.愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
48.ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方
49.彩京刑事
50.庄司といづなのげいむバラのいヤ
51.パンドラキャラット改
52.初心者Step Up☆列伝 第2弾
エキサイトファイター翔
53.デジタル・ディスク・アーカイヴ
54.ZUNTATA サウンドカレッジ
55.設定資料集
56.次号予告・募集記事
57.プライズワンダーランド
58.メダル「始めてみよう」物語
59.スーパーワールドスタジアム2001
60.婆裟羅2
61.ナイトレイド
62.ダイナミックゴルフ
63.スーパー メジャー リーグ
64.筐体百景
65.付録ポスター：ミスタードリラー

Q3.学校・職業・その他
（※上記「アンケートはがきの書き方」参照）

1 小学生
2 中学1年生
3 中学2年生
4 中学3年生
5 高校1年生
6 高校2年生
7 高校3年生
8 短大生
9 専門学校生
10 予備校生
11 大学生
12 大学院生
13 社会人
14 自由業
15 主婦
16 無職
17 その他

【お詫びと訂正】

アルカディア5月号におきまして、以下の誤りがありました。関係者各位、並びに読者の皆様にご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げるともに、訂正させていただきます。
●29ページ「機動戦士ガンダム　連邦 VS. ジオン」の記事におきまして、旧型ザクの武装データが「※1：ハイパーバズーカ」となっていましたが、正しくは「※1：ザクバズーカ」です。
また、同じく29ページのザク武装データで「※1：弾頭100、爆風40」となっていましたが、正しくは「※1：弾頭80、爆風40」です。
●152ページの「ゲームセンターマップ」におきまして、オリジナルポップの写真でチャレンジャーコーハツ店の住所を誤って掲載していました。正しくは「大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル1F」です。
●176ページ「愛のゲーパロ館」におきまして、同人誌のタイトルが「DANCE IN THE DARK」になっておりました。正しくは「愛国戦記」です。

ARCADIAは定期購読できます！

近所の本屋に欲しい本がないときってあるよね？　そんなときは定期購読が一番！　なにより、買いに行かなくても確実に入手できるのが嬉しいよね。
ARCADIAの1年間の定期購読料金は7,920円。
（1冊580円X年間12冊=6,960円）+（80円【送料】X年間12冊=960円）=7,920円
しかも、今なら先着で150名にQUOカード(500円分)をプレゼント！　早速申し込むしかないぞ!!

●定期購読のお問い合わせはこちらまで
株式会社アスキーイーシー
電話：03-5351-8202（土日祝祭日を除く10:00～17:00）
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧ください。
http://www.arcs.ne.jp/teiki/
●バックナンバーも密かに扱っています。詳しくはアスキーイーシーのWEBページをご覧ください。
http://www.arcs.ne.jp/direct/

ARCADIA No.13

●鉛筆じゃなくてもOKにしました!!

Q6.今回の付録ポスターの感想をお願いします

A6.

Q7.今後ほしい付録ポスターがありましたら教えてください

A7.

自由欄　〔　　　　　　　　〕都道府県　P.N〔　　　　　　　　　　　〕

ご協力ありがとうございました！

バンプレスト・アルカディア共同プロジェクト

オリジナルプライズコンテスト

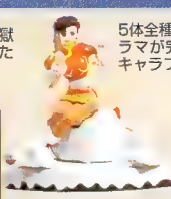
～君のアイデアをゲーセンに!!～

BANPRESTO ARCADIA

今年のゴールデンウィークはみんなでプライズを考えよう！ というわけで、バンプレストとアルカディアが送る「オリジナルプライズコンテスト」のご案内です。君が考えたプライズをバンプレストがホントーに商品化してくれるコンテストを開催するぞ！ もちろん豪華な賞品な副賞もあるぞ！

ゲーセンで多くのプライズを目にしている読者諸君であれば、「こんなアイテムが欲しい！」とか「なんでこういうのを作らないんだ？」と日頃から思っていることだろう。だったら君が考えたプライズを、本当に全国のゲームセンターに並べてしまおうではないか！ どのキャラを使って、どんなコンセプトで、どんな仕掛けがあって……とアイデアを詰め込んで大ヒットプライズを創り出そう！ 自分の企画を試したいという人はもちろん、こんなプライズが欲しいという人もOK。有名なキャラクターのフィギュア、便利な実用品、アイデアグッズなど何でもいいぞ。君の新作プライズアイデアを待ってるぜ！

アイデア見本（過去のバンプレスト名作選だ！）

デビルマンの地獄耳をモチーフした集音マイク。

5体全種を集めると、ジオラマが完成するカプコンキャラフィギュア。

背後に幽波紋が浮かび上がるジョジョのアイデアフィギュア

お金を入れると逃走するルパン貯金箱。

■応募用紙フォーマット（200%に拡大コピーしてご利用ください）

BANPRESTO ARCADIA

バンプレスト・アルカディア共同プロジェクト
オリジナルプライズコンテスト
応募用紙

応募作品タイトル

製品コンセプト
アイデアを考えた動機や理由などをお書き下さい。

製品の仕様
特徴・機能・仕掛け・種類など、どういった製品なのかをお書き下さい。

イメージイラスト 図解・注釈なども書き下さい。

フリガナ		年齢	性別
氏名		歳	男・女
生年月日	19　年　月　日	電話	（　　）
住所	□□□-□□□□ 都道府県 市郡区		

アンケート1 製品化してほしいゲームキャラクターを教えて下さい。

アンケート2 あなたのお気に入りのプライズ製品を教えて下さい。

ご協力ありがとうございました。

応募要項

■下記必要事項をご記入のうえ、封書にてご郵送ください。

1.プライズタイトル
2.製品コンセプト（アイデアを考えた動機・理由など）
3.製品詳細（特徴、機能、仕掛け、種類など）
4.イラスト（図解・注釈もお願いします）
5.住所・氏名・年齢・性別・連絡先
6.アンケート回答

〔アンケート〕
Q1：製品化してほしいゲームキャラクターは何ですか？
Q2：あなたのお気に入りのプライズを教えてください。

■応募用紙 A4サイズ程度。誌面のフォーマットを200%に拡大コピーするとA4サイズとなります。
※オリジナルの用紙で応募される方は、誌面上のフォーマットに則して記入してください。

■原稿郵送締切 2001年6月11日（月）当日消印有効

賞品内容

★最優秀賞（1名予定）
バンプレスト新作プライズとして製品化 その他豪華副賞あり

★優秀賞（5名）・佳作（10名）
各種賞品を贈呈

作品郵送先

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 プライズアイデア係
メールでの応募は、prize @arcadiamagazine.com まで

注意事項

・応募資格は特にありません。複数応募も可能です。ただし初出の作品に限ります。
・受賞にかかわらず、全応募作品にかかるすべての権利はバンプレストに帰属します。
・各賞該当者なしの場合もあります。ご了承ください。
・Webサイトから応募用紙フォーマットデータをダウンロードできます。
http://www.arcadiamagazine.com
・データによる応募も受け付けています。応募方法については、P185の「投稿規定」を参照してください。

プライズワンダーランド

今月も新キャラあります！
君が考えたプライズも載るかもよ！
前ページ見てね。

1 Vガンダム HWS装備型も登場！

2 もちろん、あの声が出ます！

3 新キャラ犬夜叉は「鉄砕牙」付き

4 ファンのみなさんお待たせしました ホットギミックです

5 今回の幽波紋は動くのだ！

6 ルパンとフィアットが分離します

7 小さいけどリアルなコブラ！

8 シスプリ、まずは6人登場！

対戦ホットギミック [illegible]コレクションキーホルダー
[illegible]月登場予定/全6種/エスケイジャパン

犬夜叉 フィギュアキーホルダー
5月中旬登場予定/全5種/バンプレスト

BRUCE LEE ヌンチャク音声ハンコカバー
5月下旬登場予定/全2種/バンプレスト

ガンダムシリーズ [illegible]
[illegible]/バンプレスト

シスタープリンセス ぬいぐるみ第1弾
5月登場予定/全5種/バンプレスト

SPACE ADVENTURE COBRA
フィギュアキーホルダー
[illegible]/バンプレスト

ルパン三世 マシーン脱着キーホルダー
5月下旬登場予定/全3種/バンプレスト

ジョジョの奇妙な冒険 [illegible]可動フィギュア
[illegible]月上旬登場予定/全5種/バンプレスト

14 セブンVSキングジョー、懐かしー!

12 あの感動をもう一度……

9 出ました、ミル姉さん!

私はミル 夜の女 ミル姉さん

10 高級感バッチシのセサミです

15 東村山音頭だよねぇ?

16 クレイの質感カンペキ!

13 「ウイスキーピーク」を完成せよ!

11 ではご一緒に「あんた、バカァ～?」

12 スーパーホースレースKCF
5月登場予定/全5種/セガ

11 新世紀エヴァンゲリオン KCF追加・アスカ・ラングレースペシャル
5月登場予定/全5種/セガ

10 [illegible]

9 [illegible]

16 PINGU ペアキースタンド
5月中旬登場予定/全2種/バンプレスト

15 志村けん 妖怪ボトルキャップ
5月登場予定/全5種/セガ

14 ウルトラマンシリーズ ビッグサイズソフビフィギュア2
5月上旬登場予定/全3種/バンプレスト

13 テレビアニメ「ワンピース」バトルグランドベース～[illegible]ウィスキーピーク～
5月下旬登場予定/全4種/バンプレスト

恵美奈マコのメダルでジバラでグラビアへ

祝！連載1周年！

～アルカデ初のカラーグラビアへの挑戦～

メダル「始めてみよう」物語 2

アルカデメダル部に新入部員がやってきました！　しかもアイドル！　その名は、恵美奈マコ！　実は彼女、アルカディア&○ーメストムック購入歴があるアーケードゲーマーなのです。いやー、応援していきたいですねぇ。

というわけで、「メダル始めてみよう物語」新シリーズスタートです。連載中にメダルを500枚に増やせたら、アルカディア初のアイドルグラビアを載っけちまおうというチャレンジ企画です。

ガンバレマコ！　その細っこい両腕でグラビアを勝ち取るのだ！

アルカディア読者のみなさん、こんにちは！　B級ゲーマーアイドルの恵美奈マコです☆

トツゼンですが、私ゲーセン大好きなんです！　DDRなんて、ロケテのために朝はや～くからゲーセンに並んだりして、フツーよりもちょいディープ入ってたりします。メダルゲームはマコにとって新ジャンルですけど、ゲーマーマコの意地と名誉にかけて、ガンバリます!!

もちジバラです！

では、ロケ地『渋谷GIGO』よりメダルのKが実況いたします。まずはマコちゃん、キチンとお金を払って250枚のメダルをお兄さんから受け取りました。もちろんメダル料金3000円也はギャラから天引きさせて頂いております。

PERSONAL DATA

名　前：恵美奈マコ
生年月日：1982年8月7日
サイズ：T155 B80. W56. H80
出身地：大阪
趣　味：写真&イラスト
特　技：（ゲーセン出没！）
ゲーセン歴：（6年）
ゲーセン補導歴：（3回。すべて18才になってから……）
最近はまったゲーム：DDR（マニアックモードで足9個まで）
最もはまったゲーム：サムスピ斬紅郎無双剣（閑丸使い）
宝　物：（「GGX」と「サイキックフォース」のムック）

※()内は編集部で勝手に記入

先日行なわれた東京ゲームショウでの一コマ。ハドソンブースの「ブラッディロア3」イベントに参加したマコちゃんは、来場者のニーチャンと対戦。彼女はおもむろにスタンを選択、ニーチャンを壁際でボコボコにしていたのである。その戦慄の光景を目の当たりにしたアルカディアメダル部は、「決して彼女と格ゲーはしまい」と堅く心に誓ったのでありました。

メダル「始めてみよう」物語 2

ド、ドブロクベルサイユ!?

「強そうな名前にしよーす！」と考え込んだマコちゃん。付けた名前は……、ドブロクベルサイユ!? なんかパツキンのド派手な馬が千鳥足で走りそうだ……。スッゲェ弱そうですけど。

ラウンド1「スターホース」

競走馬育成ゲー『スターホース』からスタート。まず、メダル40枚で馬を作りましょう。ということで、私が問答無用で100枚を連続投入しておきました！　悲鳴をあげても許してやんないのである。

強いぞ、ドブロク！

グラビアまで、あと200枚

重賞レースに出走できるようになったドブロクマコちゃんは、次々と上位入賞を果たすのであります。なんと5戦出走してすべて3位以内。や、やるなマコ！　我々の期待ともくろみを裏切り、連載1回目で500枚達成か？　なんで強いんだ、この馬？

あと200M、あ、あら？

残り400Mで先頭に！

マコちゃん自ら最終レースと決めた武蔵野ステークス。残り400Mで先頭に立ち、重賞制覇？と思ったゴール直前、ドブロクは完璧なスタミナ切れで失速したのです。いやー、待ってました！　そう簡単にグラビア取られてたまるか……あ、スイマセン、取り乱しました。

失礼いたしました〜〜

初回からイキナリの大失態でした。マコが考えてたより、メダルゲームの道はずっとずっと深かったようです。次回こそマコの愛馬「ドブロクベルサイユ号」に勝利の花道を歩ませてやります！　マコが得意な（はずの）スロットゲームの腕も磨かなければ……。

スミマセン、出直します！

恵美奈マコ、メダルで転落の記録

スタホで失速したマコちゃん、自分も失速してしまいます。ビンゴで8連敗、プッシャーでJPを出してもメダルが落ちず……。一度離れた運は戻らないのでありました。そして2時間後、グラビアを熱望するマコちゃんは、スッカラカンになったのでした。いやー、オイシイ、もとい残念だなぁ。来月ガンバレ！

というわけで、次号は「逆襲マコちゃんがゆく、ドブロク号に夢を乗せて」をお送りします。お楽しみに〜〜。

どもども、アルカディアのB級メダル部部長Kです。いやー、こちらのもくろみ通りにメダル減らしてくれましたね、マコちゃん。今だからバラしちゃいますけど、マネージャー氏から借りた1000円で泣きの50枚も追加したんですよね。それもキチンと無くしてくれました。いやー、マジで狙い通りだ。このまま500枚達成せずに、連載終了したりして……。

ワースタはついにオーバー・ザ・センチュリー!

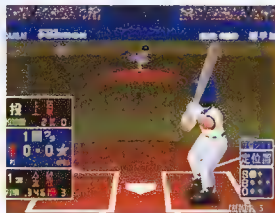
スーパーワールドスタジアム2001

老若男女に大人気の野球ゲーム『スーパーワールドスタジアム2001』が遂に発売される。前作でほぼ究極に達したためか、システム面は大幅な変更はないものの、選手データはもちろん随所に改良点が盛り沢山。今回はそれらの部分をピックアップしていこう。

発売時期:4月末
ジャンル:野球ゲーム
操作方法:1レバー+3ボタン
メーカー:NAMCO
使用基板:SYSTEM12

※日本野球機構公認

担当:アルカディアBATT(こーじ山下&柵太郎)
SPECIAL THANKS:MICHIO YAMADA,KUNIHIKO MINAKATA

ワースタの魅力と『2001』の変更点

手に汗握る心理戦とリアルな操作感覚が、幅広いプレイヤー層に好評のワースタシリーズ。やり込みプレイヤー向けにはトーナメントモードが搭載されているなど、マニアのツボもしっかり押さえた王道の野球ゲームなのだ。では早速、『2001』のおおまかな変更点を検証してみよう。

まず、ペナントレースの試合数が、実際の野球に準拠して135試合から140試合に増えている。モードは、定番の「オープン戦」「トーナメント戦」「ひとりでペナント」に加え、「みんなでペナント」モードを追加。「トーナメント戦」は優勝までのタイムが表示されるようになった。オーダーにかかった時間もカウントされるので、先にオーダーは決めておくといいだろう。

今回のトーナメント戦はタイムが残るぞ、全球団制覇してみよう!

野球を知っているなら、すんなり入っていける敷居の低さだ!

ゲーマー運命共同体!『みんなでペナント』モード

今作から導入されたのが、「みんなでペナント」モード。これはペナントレース1試合ごとのプレイデータが、筐体に記録されるモードだ。つまり、『そのゲーセンのワースタファン全員で140試合を続ける』ということだ。

例えば、誰かがペナント1日目(1プレイ目)を遊んだ場合、次の人はペナント2試合目から始まるのだ。

もちろん、ペナント日程表に沿ったチームならどのチームを選んでもオーケー。その場合、他の試合結果はCPUにまかせることになる。

常連一同結託し、同じチームをやり続けて優勝に導くも良し(回しプレイはダメダメよ!)、全員がライバルチームになるも良しだ。

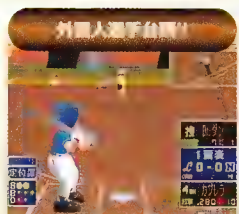
投手のスタミナ(疲労)データも記録されるので、後続のプレイヤーを思いやるのなら、花形ピッチャーの連投は控えたほうがいいだろう(同じチームを使う場合は)。

この「みんなでペナント」のグループ感は新鮮な感動をゲーセンにもたらすはずだ。ワースタで友達を作ろう!

筐体にペナントノートを取り付ければ、プレイヤー同士の交流に役立つハズ。

最新選手データをチェキチェキー!

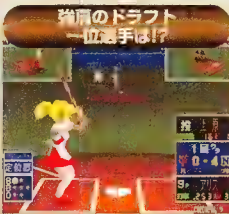
各球団の選手データももちろん2001年度版。データがどのように調整されているかは、実際にゲーセンで確かめよう。

外国人選手台頭!!

外人選手のデータはまだまだ未知数。だが、そのパワーは警戒に値する。

FA移籍した選手の活躍も気になるところ。能力チェックを怠らないように。

有名選手が大リーグへ!

実力選手の国外流出の影響は大きいか? チームワークでカバーだ!!

強肩のドラフト一位選手は!?

捕手なので画面にいませんが(笑)。巧みなリードでアリスを封じられるか?

PSのメモリーカードで家庭用とストロングリンク

ナムコの「サイバーリードII」筐体でPS版ワールドスタジアム(3以降の作品)で作成した、オリジナル選手「分身くん」のデータを読み込んで使用できる。その他、「ひとりでペナント」モードのデータ保存にもメモリーカードを使用できるぞ。

「みんなでペナント」モードを1クレジット(3回裏まで)で止めてしまった場合でも、しっかり1試合分消化されて日程が進む。ただし、残りのイニングはCPUまかせになるので、点差をつけて勝っていても、思わぬ大逆転をされることもしばしば。プレイする以上は責任を持って3クレジットつぎこみ、チームの勝敗を自分の手で決めるのが重要だろう。

1999、2000と進化を遂げた王道野球ゲームの、

ワースタ2001開発者コメント

MICHIO YAMADA 山田 道夫

ワースタは98年度版より参加。システムを始め、全般を担当。同作よりコンセプトを一新し、今作が4作目。愛用チームは巨人。

今回の作品で特にこだわったのは、画面の「カメラアングル」と「CPUの打撃時のアルゴリズム」です。カメラアングルは、前作で不評も多かった（画面がボールに寄り過ぎてフライが取りにくい等）ので、99年度版のアングルに戻しつつ、細部に工夫を凝らしました。CPUの打撃アルゴリズムも、より人間に近い動きになってます。三振もそう簡単にはしませんし、納得の仕上がりですね。対戦してて歯ごたえがあると思いますよ。このコンセプトで始めて4作目になりますが、その集大成とも言えるのが今回の2001年版ですね。

KNIHIKO MINAKATA 南方 邦彦

1999より参加。2000よりメインプランナーとして全体を指揮。今回は権利関係の担当も行ない、いろいろ苦労したとか。

トーナメントをタイム制にしたのは、このモードをやり込んでくれているプレイヤーに、従来とは違う動機を加えたいと考えたからです。タイムを競い合う要素が加わることで、何度プレイしても結果が変わり、しかも球団別に記録されるという新しい側面も生まれたと思っています。「みんなでペナント」は、結果を残す楽しみを体験してもらうための入口として作りました。メモリーカードの必要もありません。ぜひお試しを！

投球時は、まずBボタンを押しっぱなしで投手の球種を確認。この時点で「レバー入れ＋B」で球種が決定されるが、大事なのはこの後！　振りかぶっている間にレバーをもう一度入れることで、9方向のコースを決定することができる。

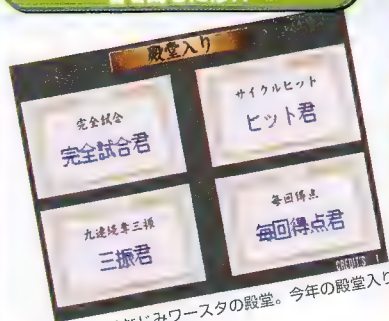
球種決定時にレバー入れっぱなしのままの人が多いので注意だ。振りかぶってから、もう一度レバー入力を忘れずに！

ワースタ初心者の人に特にしっかり覚えてもらいたいのがこのテクニック。高めのコースは「レバー上＋B」、中央のコースは「Bボタンのみ」、低めのコースは「レバー下＋B」で、コース別のバッティングを心がけよう。

ボールをできるだけ手元まで引き付けて打つように！

いまさらですが、ワースタ基本ネタTips

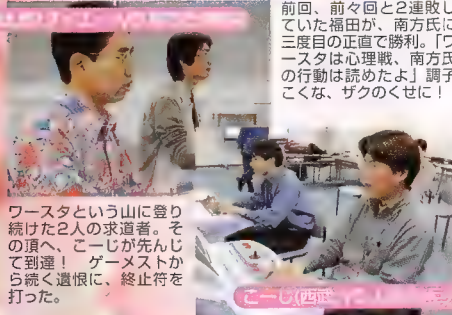
今年もあります！ワースタ殿堂への道

ワースタの殿堂に名を刻むには!?

おなじみワースタの殿堂。今年の殿堂入り条件の謎とは？

こ、このシルエットは？　お約束のアイツラと戦うには工夫が必要だぞ。

次号、ワースタ旅情編の情報を待ちなはれ。

ナムコ開発陣が見守る中、サイバーリードII2台による通信対戦で勝負。後ろのなごやかな雰囲気とは対照的に、対戦中の2人はガチンコ真剣ヅラ。

前回、前々回と2連敗していた福田が、南方氏に三度目の正直で勝利。「ワースタは心理戦、南方氏の行動は読めたよ」調子こくな、ザクのくせに！

ワースタという山に登り続けた2人の求道者。その頂へ、こーじが先んじて到達！　ゲーメストから続く遺恨に、終止符を打った。

ワースタ大四凶殺

初戦は南方氏対柵太郎。「これが大洋ホエールズ時代のスーパーカートリオを見ていた、私のポリシーです」と超盗塁術を駆使する南方氏。だが、それを予想したザクタロウは盗塁を完封し、6対3で見事リベンジを果たした。

続くメーンイベントは山田氏対こーじ山下。配球と打撃ともに達人級の二人は、いかに集中力を切らさず、戦いを自分のペースに持ち込むかが勝利の鍵となった。激闘45分の末、多彩な西部投手陣が巨人打線を沈黙させ、4対1でこーじ山下の勝利。アルカディアBATTが、連勝という大任を遂行したぞ！

ワースタマニア（ファミ、ワースタ歴15年）の

ブッタ斬り『2001』！

ワースタシリーズが革命的に変貌を遂げたのは、2年前の99年度版より導入された「トーナメント」モードにある。最低でも3コインを投入し、9回までプレイしなければ達成感を得られない野球ゲームの中、“試合クリア形式で、1コインでどこまでプレイできるのか”というアーケードゲーム独自の魅力を持ち込んだのだ。見事最後までクリアすると「殿堂入り」プレイヤーとしてネーム登録させるシステムは、1人用で楽しみたいプレイヤーのニーズに見事に応えた形となった。

最新作では、このモードがタイムアタック制に変更された。規定時間内に3試合を勝ち抜かないとナムコスターズと対戦できないという、かなり大幅なモデルチェンジがなされている(殿堂入りにこだわらなければ、時間を気にせず遊べるぞ)。プレイ時間の短縮化、シリーズ初のスコア申請可という付加価値を生み出した功績は大きく、システムを大幅に変えにくい中での開発者の小さな努力を、筆者は高く評価したい。

フルスイング三振堂 責任投球にこだわり、同じピッチャーを連投させた開発者陣。対して、アルカディアBATTは容赦無い投手リレーを駆使して一歩リード。加えてこの3年間、睡眠を、仕事を、そして入籍さえ捨ててワースタを研究した我々の妄執が勝ったようだ。南方氏から「もう日本一では？」と最高の賛辞を受けたアルカディアBATT。来年もよろしくお願いします!!

※画面やイラストは、開発中のものです。実際とは異なる場合があります。

発売はまだか記念!! 春の武将祭りSPECIAL

敵武将が勢揃い！ 婆裟羅2 VASARA

プレイヤーキャラはもちろん、敵として登場する、様々な武将も婆裟羅の魅力。婆裟羅2では、１つのステージになんと6人もの中ボス＆ボスが登場するらしい！　今回は、序盤ステージに登場する6人を紹介していこう。

発売がまだ全然決まっていない婆裟羅2だが、今回はゲームに多数登場する敵の武将たちを紹介していこう。

発売時期	夏予定
ジャンル	戦国アクションシューティング
操作方法	8方向レバー＋2ボタン
メーカー	ビスコ
使用基板	SSV

Text：RED

我が織田家なくば乱世は更に乱れようぞ!! ……判らぬなら、斬り捨てる!!

織田信忠　26歳

織田信長の嫡男。信長の後継者で、織田家[illegible]に任命されている。信長が築いた「織田家を頂点とした武家社会の安定と平和」をひたすらに信じ、2代目としての責任をストイックに追及。拠点として美濃、尾張の二国を与えられ、本作ではその岐阜にて主人公らと対峙する。史実では本能寺の変の際、二条城で自害している。

搭乗メカ　朱武

……Come!

YASUKE　30才

信忠の刀持ちを務める黒人。彼は海外からの珍しい献上物として信長の謁見を受けるが、その際のあまりに堂々たる態度が認められ、特別に刀持ちとなった。言葉による疎通よりも、戦士としての呼吸が信忠と合い、戦いに同行している。多くは語らず、戦いの中に死に場所を求めている。

悪いね……逝ってもらわなきゃならないんだ……

細川忠興　20才

文武に秀でた華のある武将だが、ヒステリックな一面も持つ。普段は良識的な武人だが、キレると冷酷で残忍な武将と化す。父と同じく、心底に管領細川家の復権を企んでいる。でも超愛妻家。

信長を倒したとて世は変わらぬと申すのに……無粋な事よ

細川藤孝　49才

足利幕府における重鎮、細川家の頭領。文官として功をなし、秩序や規律を重んじる威厳のある人物。本能寺の変時に剃髪し、名を「藤孝」から「幽斎」と改める。

ここを通すわけには参らん！

丹羽長秀　48才

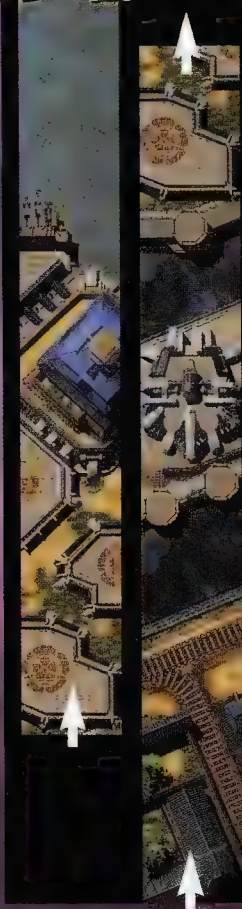
「米五郎左」と信長に賞賛される、織田家の重鎮。実務派で頭の切れる古武将であり、尾張国長島の一向一揆の平定、浅井・朝倉征討、長篠の合戦など、多くの戦場で功績を残している。

さがれ愚か者め！ 成敗してくれる!!

堀秀政　30才

信長イズムが体のすみずみまで浸透した、側近中の側近。文武両面に才を発揮し、軍事にも活躍する。13才の頃から信長の小姓として仕え、側近の中でも特に大きな力を持たされた武将である。今回は信忠の軍監として派遣されて登場。

気になる発売時期だが、いまのところ夏ごろを予定しているとのこと。このページのはみ出しまで読んでいる、熱心な婆裟羅ファンのキミたち。今年の夏休みは予定を明けておき、ひたすら婆裟羅2をやり込むように。

空前絶後！もう1面のMAPが！

これがステージ1（の背景）だ！

何と言うことだろう！　ゲームが発売どころか完成もしていないのに、マップデータが届いたぞ！　ビスコ恐るべし！　敵の配置もなんもわからないけれど、とりあえず載せちゃうぞ！

婆裟羅 秘密イラスト大公開

前作「婆裟羅」に登場したキャラクターたちの、製作スタッフ秘蔵のイラストを極秘入手!!

孫市の成長

ノーマル　普通の孫市

ギャル　ギャルの孫市

子供時代の孫市

九鬼はサユリスト？

彼は、奈良の春日大社で、当時11歳の出雲"吉永小百合"阿国が舞う傾奇踊り（婆裟羅舞）を見てから、熱心なファンとなった。人類史上初のサユリスト（小百合ファン）と言って差し支えないだろう。どこまで本当かは、自分で調べよう。

プレイヤー機体最新画像

自機のショットやため攻撃の形態を紹介！　前号の機体紹介とあわせてじっくり見てみよう。

前方集中型メインショットを持つ慈眼。サブショットの法力珠は、どのような武器なのか？

標準的な性能になると思われる嵐桜花。溜め攻撃のリーチが長め。

ワイドショットを装備した桔梗。サブショットは、停滞する爆風を発生する特殊兵器だ。

4機中最速の機体菊月。溜め攻撃は、罠的な要素を持つ武器らしいのだが？

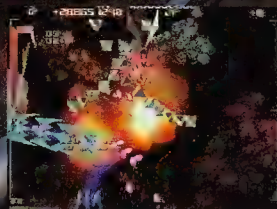
ゲー事典　攻略ページで使うマップには、画面写真から敵キャラを切り取って配置するのだが、これがもう素晴らしく面倒くさいのだ……。しか～し、背景のデータをメーカーさんに提供してもらえる場合はまだいいほう。これすら切った張ったで作らなければならない場合もあるのだ。

スコアサーモとスコアアイテム

「ナイトレイド」における基本システムの中で、もっとも特徴的な部分ともいえるのが、スコアシステムに関係した存在である「スコアサーモ」と「スコアアイテム」。

それぞれを詳しく説明していくと……、スコアサーモとは、画面の左端(2P側は右端)に表示されたスコアシステムを司る倍率ゲージのこと。要はゲーム中に獲得したすべての基本点×スコアサーモの値が、実際に加算されていくスコアとなる。コレに対して、その値を増減させる役割を持つのが、敵を倒すことで出現する「スコアアイテム」。具体的には、コレを1つ回収することでスコアサーモに4加算され、逆に画面外へと消した場合だと、5減算されていく仕組みになっている。

このため、ハイスコアを狙う場合はスコアサーモの数値を可能な限り高い状態で維持することが基本中の基本。本誌の攻略記事では、この方法でのクリア&ハイスコアを目指していくことにする。

スコアサーモは＋100～－100で変動。マイナス状態で倒せば、スコアも下がる。

敵を倒すことで出現するスコアアイテムは、敵の種類によって数が決まっている。

ハグランチャーとは？

画面下のウェーブゲージがフル状態で発動可能な無敵攻撃。正面に分離した羽がヒットすると、一定時間敵を自動追尾して攻撃(＝連爆)。この間にレバーを上下左右に入力すれば、攻撃時間を延長可能。また、同様の入力でウェーブゲージ回復も早くなる。

ボタンを押しっぱなしで敵に一定時間かみつき。この間にも弾消し効果がある。

ハグランチャーで敵弾を消すと、スコアアイテムへと変化する！　超重要!!

BASIC CONTROL

自機の移動
メインショット
ハグランチャー
ボム
8方向レバー
Aボタン
Bボタン
Cボタン

自機：ベクタの基本操作は、8方向レバー＋3ボタン。主に8方向レバーは、自機の移動に使用するが、ハグランチャーの継続やウェーブゲージの回復(上記カコミ参照)などにも使用。これに対して、3つのボタンはそれぞれが別々の行動に対応しており、Aボタンでメインショット、Bボタンでハグランチャー、Cボタンでボムを発射することができる。

いよいよ稼動も目前!!

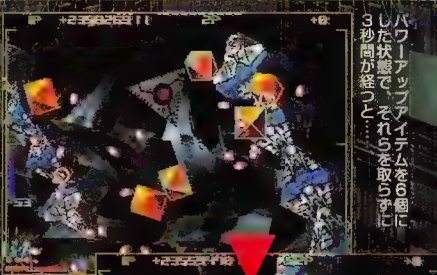
NIGHT RAID

遂に稼動まで秒読み段階となった、タクミの新作シューティングゲーム「ナイトレイド」。簡単な基本システムの復習に加え、前半のステージ1～2を攻略していくぞ!!

Text：伊勢猫

隠しアイテムの出現条件

パワーアップアイテム(赤)は、フルパワーアップ状態で取ることで5000点(基本点)がスコアに加算されていくが――、じつは特定の条件を満たすことによって、隠しアイテムへと変化させることが可能だ。その条件とは「画面上に6個以上のパワーアップアイテムを同時に出現させる」こと。この条件を満たした状態で3秒間経過すると、パワーアップアイテムが32個の隠しアイテムへと変化していく。

しかも、単に得点が入るだけでなく、スコアアイテムと同じように、隠しアイテム1個でスコアサーモが＋4されるオマケ付き！　また、スコアアイテムとは違って、画面外へ落とした場合であってもスコアサーモが下がることもない。ちなみに、スコアアイテム＝100点、隠しアイテム＝1000点の基本点となる。

パワーアップアイテムを6個にした状態で、それらを取らずに3秒間が経つと……
隠しアイテムへと変化して、放射状に分裂。ちなみに6個以上の場合は、6個だけが変化する。

パワーアップとボム

メインショットはパワーアップアイテム(赤)を取ることで4段階にパワーアップ。フルオートと連射でショット軌道が変化する。ボムはデフォルトで2個装備しており、ボムアイテム(緑)を取ることでストック＋1個となる(最大ストック数は5個)。

ボムは自機を中心とした放射状の回転軌道で広がっていく。この間、自機は無敵。
フルオートはサブショット(3～4段階)が左右へ。連射で正面に集中するぞ！

ゲー事典　**ハグランチャーの連爆数と基本点**：ハグランチャーは敵にヒットする(破壊しなくてもOK)だけで、1回ごとに点数がアップ！　10点からスタートして、10→20→40→80→160→320……と倍々に増えていき、14連爆目で81920点。以降、15連爆目からは一律で100000点の基本点となる。ちなみに編集部で現在までに確認できたのは……32連爆。

ハグランチャーを覚えよう！

STAGE-1

ハグランチャーだけでも進むことが可能なステージ1。ハグランチャー発射後はレバーを回して連射&回復を忘れずに。

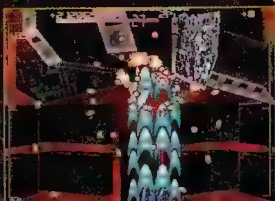
さすがに最初のステージということだけあって、取り立てて難しいポイントはない。ただし、自機のメインショットが初期状態だと、アイテムキャリアーのコーラ(黄中ザコ)を撃ち逃すことも……。まずは、コーラへダイレクトにハグランチャーを撃ち込めるパターンを考えていくこと。

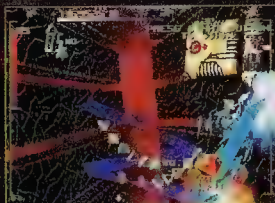
また、フトーンザ(青中ザコ)が大量に出現する中盤と終盤の2カ所は、基本的にはハグランチャーで稼げるポイントだが……、スコアアイテムの回収率がとにかく安定しない。多少、安くても安定するポイントを見つけていこう。

中ボス直後のフトーンザ地帯は、最初の1～2機をショットで撃つこと。

STAGE BOSS デイカム

ステージボスのデイカムは、ハグランチャー1発+メインショット撃ち込みだけでも速攻で倒すことが可能。ただし、スコアサーモを維持しながら速攻で倒すなら、ボス前のフトーンザ地帯でしっかりとスコアアイテムを回収しておくことが最低条件となる。

具体的なパターンとしては、ボスの正面をキープしつつ、メインショットを連射してダメージを与えておき、扇状の緑リング弾をギリギリまで引きつけてハグランチャーを発射。こうしていくことで、画面左後方から出現するルーヴとデイカムを交互に連爆させられるので瞬時に倒すことができる。また、同時にデイカムの弾もスコアアイテムへと変化するので、スコアサーモも下がることはないぞ。

開幕はボス正面からメインショット連射でダメージを与えておくことを忘れずに。

あとはコレぐらいのタイミングでハグランチャーを発射していくだけでOKだぞ。

出現直後にハグランチャーの終わり際をヒットさせてケズれば……速攻で倒せる。

CHECK 1 ギルッツ・デイカム

ギルッツ・デイカム(中ボス)は、直前のコーラ&白中型機をある程度泳がせてからハグランチャーを撃ち、最初にダメージを与えておくこと。あとは重なってショットを撃ち込み、続くルーヴ(青ザコ)の出現に合わせてハグランチャー発射でOKだ。

CHECK 2 コクトー

中ボスよりも多少やっかいなコクトー(中ザコ)。まずは出現と同時にある程度までショットを撃ち込む。あとは、コクトーに自機の正面へ2WAY連射弾を撃たせてからハグランチャーを撃ち込んでいけば、スコアサーモも回復できて一石二鳥だ。

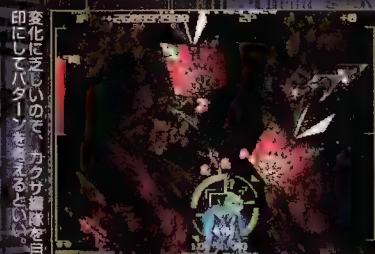
単純に倒すだけなら、自機をコクトーに重ねて攻撃を封じていくだけでもいいぞ。

連爆ポイントを見極めろ！

STAGE-2

弾を撃つ敵の数も増えるが……まだまだ楽勝！ 敵弾の軌道をしっかり見極めていけば、十分に回避可能なので焦らずに。

ステージ2で注意する敵は、3WAY×2を自機めがけて撃ってくるウォ(赤中ザコ)と、扇状にピンク弾をばらまいてくるヤッコー(黒中ザコ)だけ。とはいっても、弾速自体は速くないので、無理に突っ込んでいかなければ大丈夫なハズ……。また、ステージ1のコクトーと同じように自機を重ねてしまえば、これらの攻撃を封じることも可能だ。

さて、これ以外だと道中の変化が割と少ないため、ハグランチャーを連射しがちだが、しっかりとしたパターンを組むつもりなら、カクサ編隊を目安にしていくといいぞ。

変化に乏しいので、カクサ編隊を目印にしてパターンを考えるといい。

STAGE BOSS オートゥーン

ステージ2ボスのオートゥーンは、ステージ1のボスと比べて、スコアサーモをMAX状態で維持しながらでも楽に倒せる。

まずは、開幕にハグランチャーを発射して触手(?)と本体を連爆させて、スコア&ダメージを稼いでおく。1回目のハグランチャーが終了したら、ショットでダメージを与えつつウェーブゲージを回復。しばらくすると、ボスの攻撃パターンがばらまき弾に変化する辺りでゲージが溜まるので、即座に2回目のハグランチャーを発射！ あとは、ボスの耐久力ゲージを見ながらショットの撃ち込み量を調整しよう。ボスの攻撃パターンが再度変化したら、できる限り敵弾を巻き込めるポイントへハグランチャーを撃ち込んで終了だ。

まず1回目のハグランチャーを速攻で撃ち込み、連爆でダメージを与えて……。

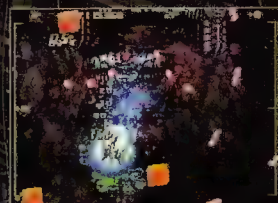
3種類目の攻撃パターンへと変化する辺りで最後のハグランチャーが溜まるハズ。

ステージ2の隠しアイテムは……大量のおにぎり。しっかり回収していこう。

CHECK 1 コーラ地帯

ステージ2のコーラは、3機→7機→2機と連続で12機出現するので、パワーアップアイテムを隠しアイテムにするチャンス！ このときに注意しておくことは……絶対ハグランチャーを使わないこと。間違って取ってしまっては、意味がないぞ。

CHECK 2 ヤッコー地帯(中盤)

ステージ中盤のヤッコー地帯は、スコアが大きく変わるポイント。ここでは画面下、自機の後方から2機→1機→2機……と、計11機が連続して出現するので、ハグランチャーを6機と5機の2回に分けて画面上部で使っていくと安定しやすい。

2回目のハグランチャーは、ワザと後ろのヤッコーへ撃ち込んだほうが安定する。

ボス&中ボスのタイムボーナス：各ステージのボスと中ボスには、タイムボーナスが設定されている。具体的にはステージボスが残りタイム×10000点、中ボスが残りタイム×5000点。したがって、これらで高いスコアを出すためには「できるだけ早く&スコアサーモを維持した状態で倒す」ことが基本となる。ちなみにクリア後もサーモは下がり続ける。

INはけっこう手強いかも……

ダイナミックゴルフ DYNAMIC GOLF

今回は基本的なゴルフの知識を交えつつ、操作方法を中心に解説していくぞ。

ワウ エンターテイメントHPアドレス http://www.wow-ent.co.jp
Text：はまー イラスト：きらり

ショットの基本

ゴルフにおいて、「真っ直ぐ飛ばす」ことは基本にして究極のテクニック。本物のゴルフボールを打ったことのある人なら分かると思うが、これがホントに難しいのだ。とはいえ「ダイナミックゴルフ」では、実際のそれに比べればはるかに簡単。複雑なタイミングを要することもないので、落ち着いて操作すれば必ずモノにできるはず。

まずは、方向ボタンでスタンスの向きを決める。コース図に表示される黄色の矢印がフルスイング時の予想到達地点なので、参考にしよう。

次に、トラックボールを真下に回してテイクバックをとる。ゆっくり、少しずつスイング幅を調節しよう。急激に回しさえしなければ、上に回して戻すこともできる。また、調節途中で真下以外に入ってしまったと感じたら、スタートボタンでキャンセルできることも忘れずに。

スイング幅が決定したら、トラックボールを真上に適度な強さで一気に回す（回し方については「トラックボールの回し方」を参照のこと）。[illegible]距離は出てくれるので、とりあえずは方向を合わせることに集中しよう。

なお、[illegible]向を調節できるので、これを[illegible]えず考えなくてもいいだろう。

[illegible]バックを取れる。

フック・スライス

コースや状況によっては、木やバンカーといった障害物を避けるためにショットを曲げたい場面も出てくる。そういうときは、難度は高くなるが「フック（左に曲がる球）」や「スライス（右に曲がる球）」も使っていきたい。

フック・スライスの打ち方は、最初にトラックボールを斜め下方向に回す以外はストレートと同じ。ただ、「どのくらい斜めにすれば良いか」という調節が非常に難しい。真下に近いとあまり曲がらずにあらぬ方向へ飛んでいってしまうし、横に回しすぎると曲がりすぎて、結局障害物に突っ込んでしまう[illegible]。また、曲がり幅は使用キャラによっても差が出てくる（技巧派ほど曲がり幅が大きい）ので、[illegible]

ちなみに、フックは「右下」、スライスは「左下」にトラックボールを回すことになる。スイングで打ち出すときの方[illegible]

また、打ち出す方向と組み合わせることで「最初は右に出て、[illegible]る球」を打つことも一応は可[illegible]

これは45度ぐらいの角度でのスライス。このあと右の林へ……。

風を読む

ゴルフは自然との戦いであり、自然と風は切っても切れない関係にある。すなわち、風の攻略こそがゴルフの醍醐味……というのは若干誇張になるが、それほど「風を読む」ということは重要だ。

風の速度は、コース全体図の下に表示されている。ショット方向に向かって矢印が右を向いていれば、当然球も右へ流されていくことになる。どの程度影響を受けるかについては実際にやり込んで覚えていくしかないのだが、注意したいのが「どんな球を打ったか」を常に意識しておくということ。低くトップスピンのかかったボールであれば風の影響を受けにくいが、例えば9番アイアンのフルショットバックスピンは、5mph程度であっても意外と大きく流されてしまう。その量を計算に入れてショット方向を調節するか、ボールにフック（スライス）回転をかけて風にぶつけて真っ直ぐ飛ばすなどの工夫をしよう。

ちなみに、風速8〜12mphで軽い旗がはためき、19〜23mphで水面に小波が立つ……ということを覚えておくと便利だろう。

右風に対しフックボールを打ち、結果的にまっすぐ飛ばすように調整。

こちらは風の流れに乗せ、グリーン右下の木の切れ目から1オンを狙っている。

ゲー事典 高低差はフィールド画面のショット予想ポイントに表示され、「UP」だと現在地より高く、「DW」だと低いことを表している。例えば、UPの地点にフルスイングちょうどで打つと球が早く地面に着いてしまい、結果的に飛距離が足らなくなってしまう。予想距離表示には高低差の要素は含まれていないので、クラブの番手やテイクバックの量を変えて調整しよう。

トラックボールの回し方

ここでは、本作においてのトラックボールの回し方を考えてみよう。

テイクバックの調節はとくに問題ないとして、問題はストロークの上回し。基本は、掌を回したい方向へ水平に合わせ、サッと回す方法。トラックボールに触れない位置で構え、回したい方向を線でイメージし、その終点目掛けて振り抜くのがコツだ。

逆にオススメできない回し方が、親指ではじくようにして回転させる方法。これだと直線的に回転させることが難しく、わずかな方向のブレがショットに影響する本作では、ゲーム展開にムラができやすい。多少オーバーアクションになっても、掌全体で回そう。

利き手を少し反り気味に構え、

一気に奥まで動かして回す！　モニタにぶつけないように（笑）。

角度的に回しづらい時は、水平に構えるのもアリ。

支点までの距離が近いので、回す方向が曲がりやすい。

トップスピン

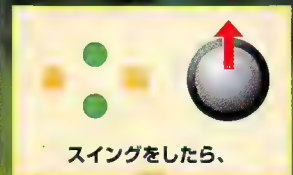
球は着地してからでも、球質や着地点のライ（状態）によってラン（球の転がる距離）が変わってくる。例えば、下りの地形にトップスピンで打ち込んだ場合はかなりのランが出て、[illegible]が普通にフルスイングしたときよりも伸びる、という状況もある。

トップスピンの球を打つには、ショットをしたあと（具体的にはリプレイシーンに切り替わる前に）素早くトラックボールを上に回す。このとき、強ければ強いほど回転のかかり具合も上がっていく。ただ、普通に回すとトラックボールが、まだ上回転していて受け付けてくれないこともあるので、空いているほうの手でいったん止めるか、素早く下↓上と操作するといいだろう（バックスピンの入力は[illegible]でキャンセルできる）。

ちなみに、トップスピンのボールは弾道が低く、風の影響を受けにくくなることも覚えておきたい。後半戦で威力を発揮して[illegible]。

トップスピンでグリーンを狙うときは直接乗せず、フェアウェイで勢いを殺そう。

バックスピン

トップスピンとは逆に、ボールを止めたい、引き戻したいときに使うのがバックスピン。[illegible]から奥に下っているグリーンなどでは、そのまま打つと球が止まらずに奥まで転がるので、必須のテクニックになってくる。

使いこなせば強力なバックスピンだが、[illegible]点が2つ。1つは風の影響を受けやすいため、弾道や距離の調節が若干難しいという点。もうひとつは、[illegible]スピンがかかりにくくなり、ウッドではスピンそのものがかけられないということだ（これはトップスピンも同様）。

「止まる球」でピンデッドに狙[illegible]ば、グリーン傾斜の影響をあまり受けずに寄せることができる。

特殊なショット

ラフはフェアウェイに比べて草が刈り込まれておらず、球を打つのが難しいエリア。このゲームにおいて、同じクラブを使用した場合にフェアウェイとラフで飛距離に違いが出ることはないが、ラフではクラブ選択そのものに制限が課せられる。具体的には、ウッドなど飛距離のあるクラブで打つことはできない、というわけだ。

球がバンカーに入ってしまった場合は、クラブ制限を受けることに加えてストローク時の飛距離にランダムでブレが生じ、狙い通りに打つことがかなり困難になる。

また、コースに設置されている木や岩などの障害物は、わりと現実に近い形で影響する。これらは最初のホール全景などで確認しておき、慎重に避けていくようにしよう。

第3のルートを発見！……できるかどうかはやり込み次第!?

パッティング

見事グリーンオンできたら、[illegible]インを読まないといけない。

[illegible]く、ストローク時のトラック[illegible]調節したほうが良いだろう。

「ダイナミックゴルフ」のパットは親切設計で、多少（かなり？）強めに打っても真正面からであればまず入ってく[illegible]

フルパワー[illegible]ヤード前後。乗せた位置が悪いと絶対届かない状況もあるので注意。

用語補足：**スタンス**……構え。ここでは打つ方向。**テイクバック**……クラブを振りかぶる動作。**アプローチ**……グリーンの近くから寄せること。**ラフ**……芝の刈り込まれていないエリア。**ピンデッド**……直接カップの位置にボールを落とすこと。**ストローク**……クラブを振り下ろす動作。ここではトラックボールを回す動作も含む。**バンカー**……砂地の障害エリア。

イチローの「ひげ」も忠実に再現！

心はすでにアメリカン

最近は日本人選手の進出も著しいメジャーリーグだが、なんとナショナル・アメリカンすべてを網羅した野球ゲームがセガから登場！　もちろん選手のデータは最新のもの。イチローや佐々木、新庄などの日本人メジャーリーガーもバッチリ操作できるぞ！

操作系統は「1アナログレバー・2ボタン・1バットスイッチ」。一見特殊に見えるが、やってみれば感覚的にすぐ理解できるはず。チームと球場、先発ピッチャーを選択したらプレイボールだ。

SUPER MAJOR LEAGUE™

野球ファンはもちろんのこと、これからメジャーリーグを知りたいという人にもオススメだぞ。

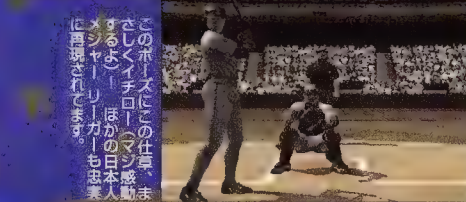
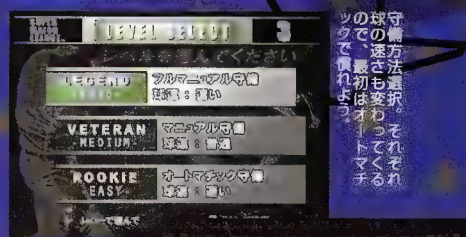
ワウ エンターテイメントHPアドレス→http://www.wow-ent.co.jp

Text：はまー

揃いも揃ったり全30チーム！　加えてオールスターチームが、ナショナル・アメリカンそれぞれ1チームずつ用意されているぞ。

守備方法選択。それぞれで球の速さも変わってくるので、最初はオートマチックで慣れよう。

このポーズにこの仕草、まさしくイチロー（マジ感動するよ）！　ほかの日本人メジャーリーガーも忠実に再現されてます。

好プレー時にはリプレイの演出が入り、臨場感満点！　ホームランを打てば花火まで上がっちゃうぞ。

名場面はキミの手で！

高度なモーションキャプチャー技術にNAOMIの美しい画面が相まって、選手達がホントにリアルに表現されている。試合中の各選手のちょっとした仕草なども細かく再現されていて、メジャーリーグの華やかな雰囲気がかつてないレベルで再現されているぞ。メジャーリーグファンもそうでない人も、とにかく一プレイの価値あり！

投球・守備の流れ

ピッチングは、レバーとAボタンのみで行ない、フィールディングはレバーで野手を移動させる。Aボタンを押すとファインプレイ、Bボタンを押すと操作対象の選手を切り替えができる。

[illegible]

攻撃・走塁の流れ

バッティングに使うのは、レバーとバットスイッチのみ。なかなかタイミング＆コース合わせが難しいので、最初のうちは走塁を考えず、打つことだけに集中したほうがいいかもしれない。

まずは、相手の球種を読む。球種は球種マーカーで表示され、ピッチャーにより違う。相手の選ぶ矢印の方向を読み、レバーを倒すだけ。読みが当たるとカーソルが青から赤に変わるので、ボールにカーソルを合わせる参考にしよう。

また、この間にバットスイッチを引いておこう。基本的にはフルスイング（最大まで引く）で、バントのときは中間に合わせればモーションが変わる。コースを外されたくないときは、投球モーションが見えるまで構えないように。

球種を予想し、ピッチャーがボールを投げたら、カーソルをボールの軌道上に修正しつつ、タイミングよくバットスイッチを離してスイングする（バント時は中間を保ったままでOK）。アナログレバーで微妙な調整が可能だ。

盗塁やヒット＆ランは、投球モーションに入ったときに「進塁方向にレバー入力＋Aボタン」で行なう。戻すときは、元の塁をレバーで指定しつつ再度Bボタンだ。バッティングと同時に行なうときは、左手の親指でボタンを押そう。

ゲー事典　操作系統を見てピンときた人もいると思うが、コンパネは「ダイナマイトベースボール」のもの。しかし、若干操作に変更があるので、混同しないようにしたい。特に、コンパネに直に描かれた操作方法が残っているお店もあると思うので…。

筐体百景

電映心象スケッチ

十五之回
同じくするもの

「好き」のベクトルが同じものだけが、分かり合える空気がある。
口に出さずとも、
態度に現さずとも、
誰かが指し示さなくとも、
その空気はおのずと空間を暖かく包む。

「いい店」の条件を定義づけるのは
店舗の規模や、ゲームの入荷サイクルではなく。
並んでいるタイトルのこだわりや、手書きのポップ、
店員の目の輝きと、店内に満ちた「空気」。

同じくするもの。
ゲームを愛するもの同士で分かり合える空気。
店とプレイヤーをつなぐ、見えない信頼関係。
志を同じくするもの同士が持つ連帯感は、
きっと、その空間を祝福してくれるはずだ。

TEXT/PHOTO　田渕健康

このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております。編集部「筐体百景」係まで。

THANKS プラボ浦上店

雑誌11547-06 Printed in Japan 凸版印刷

T1111547060651